БИБЛИОТЕКА ВОСПИТАТЕЛЯ

# ИГРЫ-ЗАБАВЫ НА УЧАСТКЕ ДЕТСКОГО САДА

Издательство «ТЦ СФЕРА»

SHOUT
SHARE
IT

# Annotation

В методическом пособии систематизированы игры из разных источников и представлены авторские варианты игр-забав, которые воспитатель может использовать на участке детского сада, особенно в летний период. Эти игры будят фантазию детей, их творческую инициативу, доставляют удовольствие от общения друг с другом и с воспитателем, способствуют укреплению здоровья. Многие игры развивают пластику, артистические способности, разные виды восприятия.

Игры-забавы могут быть приятным завершением дня в детском саду или активной составляющей развлечения на дневной прогулке.

Книга предназначена для воспитателей детских садов, гувернеров, родителей.


- Игры-забавы на участке детского сада
  - 
  - От автора
  - Поисковые игры и игры на ловкость
    - 
    - Для детей 3–7 лет
      - Кулачки и ладошки [24]
      - Вот такая вот петрушка [27]
      - Птичка, пискни! [29]
      - Якобина, где ты? (Жмурки) [29]
      - Огонь, вода! [29]
      - Спрятанный башмак [29]
      - Качели [25]
      - Ворона [25]
      - Дотронься до… [25]
      - Утка, утка… гусь [25]
      - Путаница [24]
      - Сорви шапку [24]
      - Клеевой дождик [24]
      - Веревочка [26]
    - Для детей 5–7 лет
      - Найди щетку! [29]
      - Нарисуйте хвостик [29]
      - Нарисуйте животное [29]
      - Звонарь (Поймай колокольчик) [29]
      - Жмурочки [29]
      - Жмурки [24]

- Полонез стульев [29]
- Мигалки [29]
- Лирум, ларум, ложка! [29]
- Носильщик [29]
- Скорый поезд [29]
- Стульчики [29]
- Пожарная команда [29]
- Чудо-рисунок [25]
- Есть или нет? [25]
- Покажи цифру [25]
- Дракон [25]
- Сборщики [24]
- Ладонь в ладонь [24]
- Капризная ноша [26]
- Вдвоем одну ношу [26]
- Фанты [29]
- Собери по одному [26]
- Игра с песком [26]
- Попади в кольцо [26]
- Набрасывание колец [26]
- Рыболовы [26]
- Пронеси, не разлей [26]
- Между поленьями [26]
- Кто пройдет? [26]
- Ямки [26]
- Попади в ямку [26]
- Игра в камешки [26]
- Чапан-куль [26] (узбекская игра)
- Карлики и великаны [26]
- Запрещенное движение [26]
- Воздух, вода, земля, ветер [26]
- Белки, орехи, шишки [26]
- Светофор [26]
- Бери под руку [26]
- Волейбол с воздушными шарами [26]
- Сядь первым [26]
- Где нос, где ухо [26]
- Лови! [22]
- Дорога [22]
- Простые ходули [31]
- Птицы [27]
- А-рам-шим-шим [27]
- Гиппопотам [27]
- Эхо [27]

- Для детей 6–7 лет
  - Тарелочка [29]
  - Гармоничный танец [25]
  - Соломинка на ветру [25]
  - Неваляшка [25]
  - Сиамские близнецы [25]
  - Кросс с мячом и обручем [26]
  - По искусственной дорожке [26]
  - Бой на бревне [26]
  - Квинта [26] (литовская игра)
- Игры на подражание
  - Для детей 3–5 лет
    - 
    - Саймон говорит [31]
    - Мистер Кот и мистер Мишка [31]
    - Это глупо [31]
    - Джон-зайчик [31]
    - Кто не моет уши? [31]
    - На прогулку вышел гном [27]
    - Как живешь? [27]
  - Для детей 4–7 лет
    - Охота на тигров [31]
    - Угадай как [29]
    - Бедный котенок! [29]
    - Колеса у автобуса [27]
    - Несмеяна [29]
    - Бутылочки [29]
    - Ослик-тяжеловоз [29]
    - Концерт [29]
    - Карлик, карлик, угадай! [29]
    - Голуби (авторская)
    - Поварята [25]
    - Улитка [24]
    - Улавливай шепот [24]
  - Для детей 5–7 лет
    - Руки-стуки! [29]
    - Неслышная музыка [29]
    - Угадчик [29]
    - Прищепка [27]
    - Сегодня в порт корабль придет… [29]
    - Тарабарщина (авторская)
    - Торт [25]
    - Тигр на охоте [25]
    - Курицы и петух [25]

- Два барана
- По кочкам [25]
- Подушечные бои [25]
- Зеркало [25]
- Необычная лепка [25]
- Тень [25]
- Рычи, лев, рычи; стучи, поезд, стучи [25]
- Через стекло [24]
- Изобрази сказку [24]
- Паровозик [24]
- Угадай, что делали
- Мы тоже можем так [26; 27]
- Гостьюшка [26; 27] (По Е. Благининой)
- Не перепутай [26]
- Нос-ухо-нос [26]
- Путешествие [27]
- Какие бывают животные [27]
- Конвейер [22]
- Согласованные действия [22]
- Понарошковая каша [27]
- Чайничек [27]

- Для детей 6–7 лет
  - Чехарда [25]
  - Гуляем по парку [25]
  - Живая скульптура [25]
  - Тетушка из Таллина [26] (эстонская игра)
  - Пантомима [26]
  - Необычный оркестр [22]
  - Игрушки [22]

- Музыкальные игры, игры с пением, хороводы и танцы
  -
  - Для детей 4–7 лет
    - Танец щенят [27]
    - Если весело живется [27]
    - Не делай так! [27]
  - Для детей 5–7 лет
    - Успей передать [26]
    - Приглашение
    - Без пары [26]
    - Ходим кругом [26]
    - У ребят порядок строгий[1] [26]
    - Эй, что за народ… [27]
    - Мой и стирай! [27]
    - Буги-вуги [27]

- Если нравится тебе[2] [26]
- Лявониха
- Для детей 6–7 лет
  - Музыкальные змейки [26]
  - Найди свою пару [26]
  - Хлопай, топай[3] [26]

- Веселые подвижные игры
  - 
  - Для детей 3–7 лет
    - Бросание в цель [29]
    - Что висит на веревке? [29]
    - Кошки-мышки [29]
    - Откуси кусочек! [29]
    - Ветер-ветрило [25]
    - Спящая кошка [29]
    - Штурм крепости [25]
  - Для детей 5–7 лет
    - Эстафета с ложкой [29]
    - Сюрприз [29]
    - Попади в цель! [29]
    - Кольцеброс [29]
    - Бросание в цель [29]
    - Донести листок [29]
    - Суперэстафета [29]
    - Нет! Да! [25]
    - Прогулка по ручью [26]
    - Футбол вслепую [26]
    - Золотое зернышко [26]
  - Для детей 6–7 лет
    - Бег в мешках [29]
    - Маятник [29]
    - Жужа [25]
    - Аисты [26]
    - Чут-гут [26]
- Веселые «завиральные» истории
  - Для детей 4–7 лет
    - 
    - Волк и семеро козлят [29]
    - Гуси-лебеди (авторская)
    - Маша и медведь (авторская)
    - Кот, петух и лиса (авторская)
    - Красная Шапочка (авторская)
    - Колобок (авторская)
    - Репка (авторская)

- Петушок и бобовое зернышко (авторская)
- Лиса, заяц и петух (авторская)
- Гадкий утенок (авторская)
- Теремок (авторская)
- Зимовье (авторская)
- Два жадных медвежонка (авторская)
- Заюшкина избушка (авторская)
- Снегурочка (авторская)
- Соломинка, уголек и боб (авторская)
- Колосок (авторская)
- Лисичка со скалочкой (авторская)

○ Фокусы[4]

- Для детей 4–7 лет
  - 
  - Как загипнотизировать тросточку
  - Ветка из бутылки
  - Как превратить чернила в воду
  - Монетка изо рта
  - Шарик-проказник
  - Как съесть свечку
  - Монетка-путешественница
  - Как пролезть сквозь почтовую открытку
  - Печенье под шляпой
  - Яйцо на макушке
  - Как вырастить дерево
  - Вечная газета
  - Бесследно исчезнувшая монетка
  - Платок-несушка
  - Волшебная бумажка
  - Чародей и его ученик
  - Заколдованный свисток
  - Прекрасный нюх
  - Отгадывание монетки
  - Невидимое мыло
  - Отгадывание чисел
  - Заколдованный стакан
  - Послушные спички
  - Рыбка с масляным мотором
  - Шутки с монеткой
  - Спичка в салфетке
  - Разрезанная веревка
  - Загадочное освобождение
  - Как освободить ножницы
  - Странная нитка

- Маленький кукольный театр[5]
  - Для детей 3–7 лет
    - Медвежата Бим и Бом
    - Поэт и попугай
    - Кто лучше всех поет?
    - Клоун Бим-Бум-Бам
    - Клоун Беппо и новый рояль
    - Бременские музыканты
- Список использованной и рекомендуемой литературы

- notes
  - 1
  - 2
  - 3
  - 4
  - 5

# Игры-забавы на участке детского сада
## *Автор-составитель Е.А. Алябьева*

© ООО «ТЦ Сфера», 2015
© Алябьева Е.А., 2015

# От автора

Книга, которую вы держите в руках, – продолжение цикла методических пособий по планированию воспитательно-образовательной работы в ДОО.

Разработаны и систематизированы разные виды игр-забав, что дает воспитателям возможность использовать их часто, а у детей они не вызывают скуки. Естественно, что возрастная категория детей может быть разной, но дифференцировать игры все же необходимо.

Летом, когда почти все время дети проводят на участке ДОО, а деятельность взрослых подчинена одной главной задаче – укреплению их здоровья, игры-забавы приобретают особую ценность. Необычные задания, веселые истории, озорные стихи, сценки, игрушки позволяют не просто позабавить детей, но и разбудить их фантазию, творческую инициативу, чувство юмора.

В играх дети активно сближаются друг с другом и с воспитателем. Это позитивное настроение дети потом переносят на обычное общение, что положительно влияет на микроклимат в коллективе. Важную роль в воспитании в детях жизнерадостности, инициативы и творчества играет ознакомление с «литературой нонсенса» (типа знаменитого: «Ехала деревня мимо мужика, а из-под собаки лают ворота…»).

В играх-зрелищах у детей развиваются двигательные навыки, пластика, умение импровизировать, использовать разные виды кукольного театра, показывать фокусы. Большое значение в организации игр-забав имеет личность воспитателя. Он должен уметь фантазировать, импровизировать и смеяться от души.

Определить точное место игр-забав в режиме дня ДОО невозможно. Воспитатель должен чутко реагировать на настроение детей, погоду, какие-то значимые для группы события (например, дни рождения). Если игру-путешествие лучше проводить на дневной прогулке, то с игры-забавы можно начать день. Надо помнить, что такие игры не только поднимают настроение детей, но и несколько возбуждают их. Это учитывается при выборе времени проведения.

Пробуждение чувства юмора у детей – одна из главных задач воспитателя. Людям с чувством юмора намного легче справиться со сложными жизненными ситуациями, найти себе друзей. Они больше радуются жизни.

Чувство юмора у разных детей развивается неодинаково. Одни улавливают юмор сразу и начинают смеяться с первого момента игры, другие же долго не понимают смысла шутки.

Однако для детей свойственно умение заражаться чувствами товарища. Одни дети смеются, потому что им смешно, а другие, – потому что смеются товарищи. Любой смех очень полезен ребенку. Он снимает многие ограничения при подборе игр-забав.

Игры типа «Птичка, пискни!» привлекают детей мгновенно возникающим веселым настроением, удовольствием от самого процесса игры. У детей появляется интерес не только к результату игры, но и к самому ее течению. Возможность показать в веселом кругу ровесников свои умение, ловкость, быструю ориентировку в пространстве, необходимость играть с полной отдачей сил – вот что стимулирует интерес детей к общественным играм, способствует активизации личности в целом. Каждый ребенок способен выявить в игре свои возможности. В одной игре он должен с закрытыми глазами услышать звук колокольчика, а в другой – догадаться по тембру голоса, кто из ребят позвал, не видя говорящего. В разных играх детям приходится быть ловкими, быстро бегать, осторожно нести предмет, увертываться от салки, показывать свою силу и т. д.

Дошкольники очень любят хороводы. Разученные на музыкальных занятиях в разных возрастных группах хороводы позволяют детям раскрепоститься, с удовольствием взаимодействовать со сверстниками.

Музыкальные игры, игры с пением и танцы также можно проводить на участке детского сада. Достаточно подыгрывать ребятам на детском музыкальном инструменте, бубном, ложками и другими самыми простыми инструментами. Можно использовать самую новую портативную технику, а можно просто напевать мелодию или петь песню.

Дети очень любят фокусы, представляющие собой не что иное, как веселую игру в загадывание загадок, которые обязательно поддаются разгадыванию. Фокусы будят фантазию детей, заставляя учиться придумывать. Самые наблюдательные дети отгадывают фокус раньше всех. Для них это настоящая награда. Показывать фокусы надо так, чтобы доставить максимум удовольствия. Можно привлекать к их показу наиболее ловких детей. Зрители могут помогать фокуснику, когда, например, он «ошибается» в заклинании. Превратиться в фокусника совсем нетрудно: достаточно надеть на голову остроконечную шляпу из бумаги, взять в руки «волшебную палочку» или надеть «волшебные очки» и галстук. Фокусы можно показывать и на участке, чтобы успокоить детей, привлечь их внимание. Для младших детей фокусы надо показывать весело. Уже само имя фокусника должно быть смешным. Например, Шурум-Бурум, Валентино-Мохнатини, Хрюко-Хряко-Поросвин, Обстул-Обстол-

Носом-бей, Ап-ап-ап-чхи-эд-дин-заде-паша. Каждый уважающий себя фокусник обязательно должен проговорить нараспев соответствующее заклинание. Например,

Фокус-по кус-чирвирокус!
Здесь колдует сам Маглокус!
Абракадабра, три черных кота,
Мур-мур-мур, мяу – ух, красота!
Фокус-покус-видибус,
Намотай себе на ус.
Абракадабра, кукареку —
Чудо увидеть всем помогу!

Делая руками при этом соответствующие пассы, фокусник обязательно усилит впечатление от последующего за этим «волшебства». Заклинание можно делать и гораздо короче, например:

Фокус-покус, хлоп-хлоп-хлоп, – *Все трижды хлопают в ладоши.*
Повернулись,
Чудо, – стоп! – *Все поворачиваются на одной ноге вокруг себя – в это время особенно удобно делать сложные трюки.*

или

Лари-фари-шарвалей —
Фокус, сделайся скорей!

Фокус должен быть заранее отработан взрослым, чтобы при его показе не было никаких заминок. Сложные фокусы необходимо сочетать с легкими, которые угадываются просто, с большой радостью.

Веселые завиральные истории доставляют детям большое удовольствие. Чаще всего воспитатель использует трансформированные сказки. Дети должны услышать внесенные изменения и отреагировать на них. Так как изменения могут быть самые фантастические, очень забавные, то и реакция детей на них будет соответствующей. Дети и сами могут сочинять завиральные истории, используя сказки и рассказы или события, происходившие в группе.

Веселые театральные постановки вполне возможны на участке детского сада. Они больше похожи на балаганный театр.

Пьески выбирают небольшие по объему и простые, позитивные по содержанию. Дети могут использовать любые куклы и оборудование. Ширма может быть выносной или представлять натянутую между стойками ткань. Дети могут импровизировать, показывая то, о чем повествует воспитатель.

В играх-забавах взрослый должен видеть каждого ребенка. Не все дети ловки, быстры, сильны и артистичны. Из-за этого у некоторых из них может испортиться настроение. Поэтому, давая детям какое-то творческое задание, надо знать возможности каждого ребенка. По ходу игры воспитатель должен уметь своевременно перестроиться, чтобы забава не превратилась для кого-то в слезы. Необходимо поддерживать стеснительных детей, сдерживать тех, кто стремится выделиться. Справедливость зависит от выполнения детьми правил игры.

При проведении игр следует руководствоваться определенными основополагающими *принципами:*

– воспитатель должен знать характер игры (успокаивающий или возбуждающий);

– после подвижной игры, которая не должна быть слишком долгой, обязательно следует деятельность, успокаивающая детей;

– в игре дети не должны слишком долго ждать. В этом случае лучше поделить их на две играющие подгруппы;

– вводить часто новые игры не нужно. Необходимо время для усвоения правил детьми;

– усложнение правил игры длительно поддерживает интерес детей к ней. Например, можно увеличить дистанцию, на которую нужно пронести яйцо в ложке или взять ложку меньшего размера. Некоторые игры, уже известные детям, могут вызвать особое удовольствие, если проводить их с какими-нибудь неожиданными, новыми предметами или в необычной одежде. Например, бег в мешках можно устроить, надев на голову смешные колпаки;

– самые маленькие дети должны быть, безусловно, успешны в игре. Их надо больше хвалить и награждать;

– игры, требующие интенсивного движения, должны проводиться на соответствующей площадке и не в жаркие, душные дни;

– в некоторых играх используются стулья. Однако в весенне-летний период дети часто выносят стулья на участок для организации игр. Можно использовать кубы, пеньки, лавки, просто сесть на траву.

Итак, основные цели игр-забав: развлечь и развеселить, создать положительный эмоциональный настрой, чувство единения, формировать жизнерадостность, жизнелюбие.

Дополнительные задачи прописаны в каждом разделе.

# Поисковые игры и игры на ловкость

*Задача:* развивать ловкость, меткость, ориентировку в пространстве, координацию движений, слуховое восприятие, внимание, быстроту реакции.

# Для детей 3–7 лет

## Кулачки и ладошки [24]

Воспитатель читает стихотворение, а дети ритмично выполняют движения, увеличивая скорость и громкость.

Есть у любого два *кулачка.*
Хлопнул один по другому *слегка:*
Хлоп-хлоп (4 раза).
Ну а *ладошки* не отстают,
Следом за ними *весело* бьют:
Хлоп-хлоп (4 раза).
*Кулачки быстрее* бьют,
До чего стараются:
Хлоп-хлоп (4 раза).
А *ладошки* тут как тут,
Так и *рассыпаются:*
Хлоп-хлоп (4 раза).
*Кулачки* давай сердиться,
*Громко* хлопать стали:
Хлоп-хлоп (4 раза).
А *ладошки*-баловницы
Тоже *не отстали:*
Хлоп да хлоп (4 раза).

## Вот такая вот петрушка [27]

Ведущий поет или говорит предлагаемый текст, сопровождая его жестами. Дети после каждой строчки хором проговаривают в заданном ритме определенные слова, повторяя движения.

Заиграла погремушка:
– Хлоп! Хлоп! Хлоп! – *Дети хлопают е ладоши.*
Вдруг затопала Марфушка:
– Топ! Топ! Топ! – *Топают.*
И заквакала лягушка:
– Ква! Ква! Ква! – *Изображают лягушку.*
Ей ответила болтушка:
– Да! Да! Да! – *Кивают головой.*
Застучала колотушка:
– Тук! Тук! Тук! – *Изображают молоточки.*

Вторит нам в ответ кукушка:
– Ку! Ку! Ку! – *Складывают ладони рупором.*
Запалила громко пушка:
– Бах! Бах! Бах! – *Ударяют кулаками по груди.*
И заахала старушка:
– Ах! Ах! Ах! – *Хватаются за голову.*
Замычала и телушка:
– Му-му-му! – *Показывают рожки.*
Завизжала с нею хрюшка:
– Хрю-хрю-хрю! – *Показывают пятачки.*
Зазвенела побрякушка:
– Бряк-бряк-бряк! – *Ударяют по коленям.*
Заскакала попрыгушка:
– Прыг-прыг-прыг! – *Прыгают.*
Вот такая вот петрушка:
– Все! Все! Все! – *Хлопают над головой.*

Далее игра повторяется, но ведущий только пропевает строчки, а дети самостоятельно исполняют кричалки и жесты. В третий раз темп ускоряется.

## Птичка, пискни! [29]

Одному из играющих – водящему завязывают глаза. Остальные дети садятся по кругу на стульчики (или скамейки на веранде).

Водящий подходит к любому из участников игры, садится ему на колени и просит: «Птичка, пискни!» Тот должен изобразить писк. При этом можно изменить голос. Водящий должен угадать, к кому на колени он сел.

Если водящий успел разглядеть, в каком порядке сидят участники игры, он может, конечно, воспользоваться этим. Чтобы избежать этого, надо после завязывания глаз несколько раз повернуть водящего, или воспитатель может предложить детям поменяться местами.

Если на участке некуда посадить детей, они могут стоять в круге, а водящий ходить внутри круга или за ним, не садясь на колени, и притрагиваться к рукам ребенка или обнимать его сзади.

## Якобина, где ты? (Жмурки) [29]

Двум участникам игры – мальчику и девочке дают одинаковые имена (например, Якоб и Якобина, Валентин и

Валентина и т. п.) и завязывают глаза.

Остальные дети стоят в кругу.

Мальчик спрашивает: «Якобина, где ты?» Девочка откликается: «Я здесь, Якоб!» – а сама быстро отбегает в сторону. Якоб должен поймать Якобину.

Важно, чтобы он без конца спрашивал, где Якобина находится в данный момент. Оба участника игры должны стараться передвигаться как можно более бесшумно.

Как только Якобина поймана, оба водящих с завязанными глазами выбирают новых водящих из стоящих в кругу детей.

Можно завязать глаза только Якобу. В этом случает ребенок должен быть ловким.

Размер круга должен быть достаточным для перемещения детей внутри него, но не слишком большим.

## Огонь, вода! [29]

Выбирается водящий и выпроваживается в другую часть участка (за дверь). На участке или в комнате дети прячут небольшой по величине предмет. Водящий должен его найти. Площадь поиска должна быть ограничена.

Участники игры помогают водящему своими комментариями: «Вода!» или «Холодно!» при уходе водящего в сторону от спрятанного предмета; «Огонь!» или «Горячо!» при приближении к нему; «Очаг!» или «Жарко!», если водящий подошел совсем близко к тайнику.

## Спрятанный башмак [29]

Дети садятся тесно в круг на траву. Колени у детей поджаты к груди так, чтобы под ними можно было просунуть ботинок. Водящий находится внутри круга.

Играющие передают ботинок друг другу. Они стараются сделать это как можно незаметнее для водящего.

Водящий все время пытается угадать, где в данную минуту находится ботинок. Как только это удается, он садится в круг вместо играющего, у которого был ботинок, а тот становится водящим.

## Качели [25]

Дети разбиваются на пары. Один садится в позу «зародыша»: поднимает колени и наклоняет к ним голову, ступни плотно прижаты к полу, руки обхватывают колени, глаза закрыты.

Второй встает сзади, кладет руки на плечи сидящему и осторожно начинает медленно покачивать его, как качели в течение 2–3 мин, издавая звук: «Скрип-скрип». Ритм медленный, движения плавные.

Сидящий не должен цепляться ногами за пол и открывать глаза.

Раскачивающий ребенок может произносить строки из стихотворения Е. Алябьевой «Качели»:

Кач-кач-кач – летят качели,
Так захватывает дух!
Все сильнее бьется сердце:
Тук-тук-тук, тук-тук-тук.

## Ворона [25]

Ведущий стоит в центре круга, приговаривает и имитирует полет вороны и ощипывание крыльев:

Ворона сидит на крыше,
Ощипывает она свои крылышки.
Сирлалала, сирлалала!

Затем очень быстро и неожиданно говорит:

– А кто раньше сядет?

Затем:

– А кто раньше встанет?

Кто опоздал выполнить команду – делает какое-нибудь смешное задание.

## Дотронься до… [25]

Воспитатель предлагает детям рассмотреть, кто в какую одежду одет, в какой обуви, какого все это цвета. Для старших детей можно использовать и отделочные элементы, аксессуары.

Когда воспитатель говорит: «Дотронься до того, у кого… (синяя майка)!», все должны подбежать к участнику в синей майке и ласково дотронуться до него. Участник должен сразу встать и не двигаться.

Можно использовать рифмовку:

Синий, синий, улыбнись,
К нам скорее возвратись!

## Утка, утка… гусь [25]

Участники игры встают в круг. Ведущий – внутри круга.

Ведущий ходит по кругу, указывает рукой и приговаривает: «Утка, утка, утка… гусь».

Гусь срывается с места, убегает в противоположную от ведущего сторону. Задача игроков – занять освободившееся место.

Вся сложность игры в том, что в месте встречи соревнующиеся должны взять друг друга за руки, сделать реверанс, улыбнуться и поприветствовать: «Доброе утро, добрый день, добрый вечер!», а затем снова броситься к свободному месту.

Приветствия и реверансы должны выполняться четко и громко.

## Путаница [24]

*Вариант 1.* Дети встают в круг, закрывают глаза и, вытянув вперед руки, сходятся в центре. Правой рукой каждый берет за руку любого другого ребенка. Левая рука оставлена для того, чтобы за нее кто-то взялся. После этого все открывают глаза.

Взрослый помогает детям, чтобы за одну руку взялся только один ребенок. Таким образом образуется путаница.

Задача детей – распутаться, не отпуская рук.

*Вариант 2.* Выбирается водящий, который выходит из комнаты (место участка, где не видно детей). Остальные дети берутся за руки и становятся в круг. Не разжимая рук, они начинают запутываться кто как может.

Когда образовалась путаница, водящий возвращается назад и пытается распутать сплетение рук, не разжимая их.

## Сорви шапку [24]

Дети разбиваются на пары. Они должны быть примерно одного роста. На головах у них шуточные или настоящие шапки. Левая рука (у левшей – правая) каждого привязана к туловищу, а правая (левая) свободна.

Задача играющих – снять шапку со своего противника и не позволить снять свою.

## Клеевой дождик [24]

Дети встают друг за другом и держатся за плечи впередистоящего. В таком положении они преодолевают различные препятствия.

1. Подняться и сойти со стула или скамейки.
2. Проползти под дугами или столами.
3. Обогнуть «широкое озеро».
4. Прятаться от «диких животных» и т. п.

Чем младше дети, тем легче задания.

На протяжении игры дети не должны отцепляться от своего партнера.

## Веревочка [26]

Играющие образуют круг, держась руками за связанный шнур. Водящий, передвигаясь внутри круга в разных направлениях, старается неожиданно ударить кого-либо по руке. Играющие должны быстро отдергивать руки, избегая удара (но немедленно возвращать их в прежнее положение). Тот, кого водящий ударил, становится на его место внутрь круга, и игра продолжается.

# Для детей 5–7 лет

## Найди щетку! [29]

Водящий стоит в середине круга, а остальные участники игры стоят, тесно прижавшись друг к другу.

В руке одного из детей щетка. По команде дети начинают передавать щетку друг другу, держа руки за спиной. Время от времени играющие дразнят того, кто водит: незаметно прикасаются щеткой к его спине.

Водящий должен указать, у кого в руках находится щетка. Для этого требуется особая наблюдательность, потому что участники то и дело пытаются обмануть его, притворяясь, что передают щетку друг другу, тогда как она находится вовсе с другой стороны круга. Вот водящий указал на кого-то, но именно в этот миг другой играющий проводит ею ему по спине. Водящий мгновенно оборачивается, но щетка уже у кого-то другого.

Как только он угадает, ему на смену приходит тот, у кого нашли щетку.

Если кто-то уронил ее, водящий меняется.

## Нарисуйте хвостик [29]

Для этой игры потребуется мольберт и кусок мела (можно маркер).

Сначала воспитатель рисует на листе или доске какое-нибудь животное. Рисует все детали, кроме хвоста.

Одному из играющих завязывают глаза, подводят к доске, и он должен попытаться вслепую дорисовать недостающий хвостик. Младшие дети могут прикреплять готовый хвостик с помощью липучки.

Воспитатель может нарисовать хвост, чтобы дети представили, где он находится. После этого хвост стирается.

Рисующему можно немного подсказывать, где рисовать хвост.

## Нарисуйте животное [29]

Игра проводится аналогично игре «Нарисуй хвостик», но дети разбиваются на две подгруппы. Каждая подгруппа рисует одно и то же животное. Детям по очереди завязывают глаза. Каждый из них рисует только одну часть тела животного. Готовые рисунки сравниваются, выделяются смешные особенности.

Не надо брать сложных для изображения животных.

Детям можно помогать словесными подсказками.

## Звонарь (Поймай колокольчик) [29]

Дети берутся за руки, образуя не слишком маленький круг. Двум-трем участникам игры завязывают глаза и одному из них дают в руки колокольчик. Он время от времени позванивает им. Остальные водящие пытаются поймать «звонаря», ориентируясь только по звуку. «Звонарь» же всячески увертывается от тех, кто его ловит, – тоже вслепую.

Кто поймал «звонаря», тому и достается колокольчик.

## Жмурочки [29]

Участники игры образуют круг. Водящий-«жмурочка» сидит в центре круга. Он становится на колени перед сидящим воспитателем и утыкается лицом ему в колени так, чтобы не было видно, что творится у него за спиной. Руки при этом «жмурочка» закладывает за спину.

Остальные играющие по очереди несильно хлопают водящего по одной из рук. Он должен угадать по характеру прикосновения, кто именно из ребят только что к нему прикоснулся.

Кроме того, «жмурочке» разрешается сразу после касания вскочить на ноги, обернуться к детям и по их лицам попытаться догадаться, кто дотронулся до его руки.

Если последуют сразу два касания руки, водящий может угадать одного. Если догадка «жмурочки» правильная, водящим становится угаданный.

Водящий может и стоять с завязанными глазами или закрывать глаза руками. Дети же могут выставлять вперед большой палец, поддразнивая «жмурочку», говоря хором: «Это – я, это – я, это вся моя семья».

## Жмурки [24]

*Вариант 1.* Водящему закрывают глаза. Кто-нибудь из группы играющих крутит его на месте, чтобы затруднить ориентацию. При этом можно произносить скороговорку типа:

– На чем стоишь?

– На мосту.

– Что ешь?

– Колбасу.

– Что пьешь?

– Квас.

– Ищи мышей, а не нас.

После этого дети разбегаются. «Жмурка» должен ходить по участку и ловить их. Участники игры бегают, дразнят «жмурку», трогают его, чтобы отвлечь и т. п. «Жмурка» должен поймать кого-нибудь из детей и на ощупь отгадать, кто это.

*Вариант 2. Жмурки с колокольчиками*

Правила игры, в основном, остаются такими же. В руках у детей колокольчики. «Жмурка» должен ловить, ориентируясь на звук колокольчиков.

*Вариант 3. Жмурки с голосом*

Пойманного ребенка ведущий должен узнать по голосу. Голос можно изменять.

Дети могут тихо переходить с места на место, при этом имитируя различные звуки (кричат петухом, кукушкой, звать водящего по имени и т. д.).

## Полонез стульев [29]

Для игры потребуются две крышки от кастрюли или бубен и стулья меньше на один, чем количество детей.

Стулья ставятся по одной линии так, чтобы сиденья смотрели в разные стороны.

Дети становятся вокруг стульев, держа руки за спиной. По команде воспитателя дети начинают ходить вокруг них с заложенными за спину руками, напевая знакомую песенку или маршируя. Расстояние между детьми и стульями небольшое, но задевать их они не должны.

Неожиданно воспитатель ударяет в бубен. По этому сигналу все дети стараются занять свободный стул. Если последний стоит сиденьем от играющего, он должен обежать вокруг всего ряда стульев, чтобы на него сесть.

Если на стул уселись два играющих одновременно, воспитатель сам решает, кто из них должен уступить другому.

Каждый раз один из играющих выбывает и уносит один стул в сторону. Так продолжается до тех пор, пока не останется всего один ребенок, который и считается победителем.

Если воспитатель использует выносной музыкальный инструмент, сигналом для детей будет служить обрыв мелодии.

Усложнением игры также является введение разных заданий по ходу продвижения детей по кругу.

## Мигалки [29]

Участников игры должно быть нечетное число. Стулья ставят в круг. Количество их соответствует количеству детей, стоящих за ними. Внутри круга дети сидят на всех стульях, кроме одного. У детей, стоящих за стульями, руки заложены за спину.

Начинает игру стоящий за пустым стулом «сторож». Он незаметно подмигивает кому-то из сидящих, призывая его ловко вскочить, добежать и сесть на пустой стул.

«Сторож» из-за стула пытается удержать ловкача. Для этого достаточно осалить его. «Сторож», оставшийся без пары, начинает подмигивать.

«Сторожа», стоящие позади стульев, имеют право вынуть руки из-за спины, только чтобы осалить сидящих. «Сторожа» должны быть очень внимательными, чтобы не упустить своего напарника.

Если кто-то из ребят не умеет подмигивать, можно использовать другой знак, заранее договорившись.

## Лирум, ларум, ложка! [29]

Участники игры должны передавать по кругу ложку. При этом каждый говорит какое-нибудь «заклинание». Например, немецкие дети используют традиционное заклинание: «Лирум, ларум, ложка – не ошибись немножко!»

Задача каждого играющего состоит в том, чтобы передать ложку следующему точно таким же манером, как он сам только что ее получил.

Обычно новички или невнимательные дети упускают какие-то детали: например, получил ли играющий ложку из правой или левой руки; надо ли ее перевернуть в процессе передачи; какой стороной она будет кверху – черенком или черпалом и т. п.

Если ложка передана с ошибкой, все, кто это заметил, кричат: «Неправильно, неправильно!» – и ребенок, допустивший ошибку, выбывает из игры.

С детьми заранее можно придумать разные способы передачи ложки.

## Носильщик [29]

Стулья ставятся в круг. На них рассаживаются все дети, кроме одного – «носильщика». Он ходит внутри круга, на спине у него мягкий сверток или котомка на палке.

Стоит «носильщику» повернуться к кому-нибудь спиной, как дети пытаются незаметно поменяться друг с другом местами.

«Носильщик» внимательно следит за всеми сидящими и чуть что – бросает на освободившееся место свой груз.

Если котомка или сверток попали на стул, «носильщик» имеет право его занять. Оставшийся без места, становится «носильщиком».

Если котомка пролетела мимо цели или упала со стула, «носильщик» продолжает водить.

## Скорый поезд [29]

Стулья (по количеству играющих) ставятся без промежутков в круг. Один из играющих водит в центре круга. Остальные садятся на стулья.

По команде дети начинают как можно быстрее пересаживаться на поочередно освобождающийся стул.

Водящий пытается сесть на только что освободившийся стул, прежде чем его займет ближайший из играющих. Движение по кругу возможно в любую сторону.

Если водящему удалось на ходу «вскочить в скорый поезд», то им становится играющий, который должен был занять это место, но не успел.

## Стульчики [29]

Стулья, на которых сидят дети, поставлены в ряд сиденьями поочередно в разные стороны.

Водящий берет длинную палку (швабру, щетку) и начинает обходить сидящих детей. Если около кого-то водящий стукнет палкой оземь, этот ребенок должен встать со стула и пойти за ним следом. Так водящий бродит вокруг стульев, стучит то тут, то там оземь. За ним выстраивается целая свита.

Водящий начинает удаляться от стульев. Совершает по участку любые передвижения. Свита повторяет все за ним.

Вдруг, в неожиданный для всех момент, водящий дважды стучит оземь: подает сигнал, что всем надо немедленно занять свои места, а поскольку стулья смотрят в разные стороны, сделать это не так-то просто.

Сам водящий старается занять стул одним из первых. В следующем круге водит тот, кому не досталось места.

## Пожарная команда [29]

Стулья стоят в два ряда, спинками друг к другу. Дети-«пожарные» ходят вокруг стульев, напевая какую-нибудь

песенку под бубен или другой выносной инструмент.

Как только мелодия обрывается, ребята должны положить на ближайший к ним стул один из заранее приготовленных фантов (предметов одежды).

Когда каждый снял с себя две-три вещи, ведущий, вновь оборвав мелодию, подает команду «Пожар!». Дети должны как можно скорее найти свои вещи и надеть их на себя.

Побеждает тот, кому удается сделать это быстрее всех.

## Чудо-рисунок [25]

Детям раздаются цветные мелки. Можно разделить детей на две команды и устроить веселое соревнование. Команда создает общий рисунок на асфальте. Чей-нибудь портрет они рисуют из разных цветов, овощей, фруктов, птичек, бабочек и т. п.

Выигрывает команда, создавшая похожий портрет и работавшая дружно.

## Есть или нет? [25]

Играющие встают в круг и берутся за руки. Ведущий – в центре.

Он объясняет задание: если дети согласны с утверждением, поднимают руки вверх и кричат: «Да!», если не согласны, опускают руки и кричат: «Нет!»

Есть ли в поле светлячки?
Есть ли в море рыбки?
Есть ли крылья у теленка?
Есть ли клюв у поросенка?
Есть ли гребень у горы?
Есть ли двери у норы?
Есть ли хвост у петуха?
Есть ли ключ у скрипки?
Есть ли рифма у стиха?
Есть ли в нем ошибки?

## Покажи цифру [25]

Дети вместе с воспитателем показывают движением без использования прижатых к телу рук и ног цифры по порядку от 1 до 10. При этом можно смеяться, наблюдая, как это делают другие.

## Дракон [25]

Играющие становятся в колонну (шеренгу), держась за плечи. Первый участник – «голова», последний – «хвост» дракона.

«Голова» должна дотянуться до «хвоста» и дотронуться до него. «Тело» дракона неразрывно. Как только «голова» схватила «хвост», она становится «хвостом».

Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не побывает в обеих ролях.

## Сборщики [24]

Много всевозможных мелких игрушек разбросано по участку. Участники игры разбиваются на группы по двое-трое и берутся за руки.

По сигналу ведущего двумя свободными руками каждая тройка должна собрать как можно больше предметов. В конце их количество подсчитывается.

В задачу подгрупп входит не только сбор предметов, но и сохранение при этом веселого настроения.

## Ладонь в ладонь [24]

Дети делятся на пары, прижимают ладони друг к другу. Таким образом они двигаются по участку, преодолевая различные препятствия, которые должны вызывать у детей смех. Они должны попадать в курьезные ситуации.

## Капризная ноша [26]

Для этого веселого аттракциона потребуются две стойки и картонный колпак, как у Незнайки. Нижняя часть колпака может быть сделана из плоского малого обруча.

Колпак надевают на одну из стоек, установленных на расстоянии друг от друга.

Играющий, взяв в каждую руку по палочке, должен с их помощью снять колпак со стойки, донести его, не уронив, до второй стойки и надеть на нее (скрещивать палки нельзя).

Неловкие и неуклюжие действия играющего вызывают у зрителей смех.

## Вдвоем одну ношу [26]

Каждая пара играющих получает по две гимнастические палочки и дощечку длиной 70–75 см с укрепленным на ней флажком.

Стоя рядом, играющие держат свои палочки двумя руками, направленными вперед. На концы палочек кладутся дощечки. В таком виде совместными усилиями они должны донести свою ношу до условного места и вернуться обратно.

Если дощечка падает, игроки останавливаются, поднимают ее и продолжают свой путь.

## Фанты [29]

Дети приносят с собой любые некрупные предметы – фанты и складывают их в какую-нибудь посудину или шляпу, закрывают платком.

Воспитатель, вынимая один из предметов, спрашивает: «Что делать этому фанту?»

Водящий стоит спиной к фантам и не видит, какой из них вынул воспитатель. Задача водящего – назначить «штраф», задание, которое требуется выполнить, чтобы выкупить фант.

Задания могут быть самые разные:

– попрыгать на одной ноге по кругу;

– спеть песенку;

– прочитать стихотворение;

– рассказать о каком-то реальном происшествии;

– с завязанными глазами найти на полу какой-то предмет;

– поклониться каждому из присутствующих;

– отгадать загадку;

– подражать голосу и повадкам какого-нибудь животного;

– сесть на мяч, не касаясь пола руками;

– трижды обернуться вокруг себя на одной ноге;

– сесть на пол и снова встать без помощи рук;

– обойти круг, делая три шага вперед и два назад;

– с завязанными глазами провести рукой по лицу одного из ребят и угадать, кто это;

– угадать кричащего по голосу;

– три раза подряд сказать замысловатую поговорку;

– подражать голосу трех разных зверей;

– в одном углу рассмеяться, в другом – заплакать, в третьем – зевнуть, а в четвертом – начать танцевать;

– просидеть 2 минуты с серьезным выражением лица, пока остальные смешат.

*Вариант 1. «Четыре уголка»*

Ребенок, на чей фант указал водящий, уходит с площадки. Остальные дети сговариваются, к какому углу площадки каждый будет «приписан».

Когда ушедшего ребенка позовут обратно, его спрашивают: «Что ты сделаешь с этим уголком?» Он может ответить, к примеру, так: «С этим уголком я хочу танцевать, а остальные споют нам песню». После этого все ребята разбегаются по своим уголкам и исполняют пожелание водящего.

*Вариант 2. «Три вопроса за дверью»*

Водящий уходит с площадки, а оставшиеся дети договариваются, какие вопросы и в какой последовательности они будут задавать, когда он вернется. Вопросы должны иметь отношение к отсутствующему. Например, можно спросить: «Ты уже умеешь сам одеваться? Ты отдашь мне сегодня компот за обедом?» и т. п.

Водящего зовут вернуться и трижды спрашивают: «Да или нет?» После того как водящий ответит «да» или «нет», ему задают вопросы.

## Собери по одному [26]

Трое-четверо играющих становятся у стартовой черты. У ног каждого очерчен круг (можно вырыть ямки). Против каждого игрока кладут по 8 – 10 камней. Первый на расстоянии метра от черты, все остальные – через метр.

По сигналу играющие бегут, берут первый камень, возвращаются и кладут его в круг или в ямку. Потом бегут за вторым и последующими.

Побеждает тот, кто соберет камни первым.

## Игра с песком [26]

В соревновании могут принять участие две-три пары играющих.

Перед ними на деревянных щитах высыпают по кучке песка. В 10–15 шагах от щитов ставят по три-четыре стеклянные или пластиковые прозрачные банки.

В каждой паре один из играющих держит мешочек, а второй наполняет его песком. После того как мешочек будет наполнен, первый участник бежит к банкам и наполняет их песком. Затем дети меняются местами.

Так продолжается до тех пор, пока банки не будут наполнены до краев.

## Попади в кольцо [26]

К турнику подвешивается кольцо (обруч). Необходимо изготовить 10–15 деревянных палочек-«дротиков».

Играющие становятся на некотором расстоянии от кольца и по очереди бросают дротики, стараясь, чтобы они прошли сквозь кольцо.

Кольца можно брать разного диаметра, увеличивать расстояние.

## Набрасывание колец [26]

На прочном фанерном или деревянном щите рисуется ромб. По углам этой фигуры забиваются большие гвозди или костыли, проставляется по 10 очков, внутри фигуры – по 15 очков.

Играющие отходят от щита на 6–8 шагов. Каждый из играющих получает по 5–6 колец. По очереди они бросают кольца одно за другим, чтобы они повисли на гвоздях.

Подсчитывается общее количество очков.

## Рыболовы [26]

На земле устанавливают несколько гимнастических булав, чем-то укрепленных, или пластиковых бутылок с песком. По числу булав изготавливают удилища длиной 1–1,5 м и на тонких веревочках подвязывают к ним проволочные кольца.

Задача каждого играющего – держа в одной руке удилище, надеть кольцо возможно большее число раз на головку булавы или горлышко бутылки.

## Пронеси, не разлей [26]

Доска толщиной в 4–6 см ставится на ребро и прочно закрепляется. Вместо доски можно положить на землю шнур и натянуть его.

Играющие, один за другим, беря в каждую руку по пластиковой кружке с водой, должны пройти по доске, не расплескав воду. Тот, кто потерял равновесие, оступился или разлил воду, выбывает.

## Между поленьями [26]

На землю ставятся в шахматном порядке 7–8 кеглей или пластиковых бутылок с песком.

Играющий должен запомнить расположение кеглей. Затем ему завязывают глаза, и он должен пройти между ними, не задев

и не свалив их.

## Кто пройдет? [26]

На земле чертится прямоугольник 2 × 8 м, который делят на 16 квадратов (1 × 1 м).

Играющий становится у края прямоугольника. Ему завязывают глаза и предлагают пройти по всем квадратам, ни разу не наступив на линии, разделяющие их.

Детям надо предоставить пробный ход с открытыми глазами.

## Ямки [26]

В игре принимают участие пятеро-шестеро детей.

На площадке проводится черта, а в 5–6 шагах от нее выкапывается ямка, за ней выкапываются еще две ямки на расстоянии 1–2 м одна от другой.

Играющие становятся у черты и по очереди бросают в ямки камешки или шишки. Если начинающий с первого раза попадет в первую ямку, то бросает во вторую и т. д. После каждого промаха в игру вступает следующий играющий.

Тот, кто без промаха попадет подряд в первую, вторую и третью ямки, называется «учеником». Чтобы стать «подмастерьем», надо вслед за этим попасть без промаха во все ямки в обратной последовательности. И наконец звание «мастера» получает тот, кто вслед за этим сумеет попасть сначала во вторую, потом в первую и затем в третью ямку.

Ямки можно поменять на корзины. Перед игрой нужно потренироваться бросать камешки.

## Попади в ямку [26]

На площадке надо вырыть одну ямку побольше, вокруг нее в радиусе 50–70 см еще 3–4 ямки поменьше.

Играть могут пятеро-шестеро детей. Каждый из играющих получает по 10 камешков. По два из них каждый кладет в центральную ямку, по одному камешку в остальные.

Затем, встав у черты в 3–4 шагах от самой близкой ямки, играющие по очереди бросают свои камешки, стараясь попасть в одну из ямок.

В случае попадания играющий забирает себе все камешки, которые там находились. Если он попадет в ямку, откуда уже вынуты камешки, его камешек остается там.

Тот, кто промахнется, подбирает свой камешек.

Игра заканчивается, когда в ямках не окажется ни одного камешка.

Побеждает тот, кто к концу игры соберет больше камешков.

## Игра в камешки [26]

Дети играют, сидя за столом или на земле, площадке. У каждого играющего должно быть по пять камешков.

Сначала определяют, кому начинать. Каждый играющий берет в руку свои камешки, подбрасывает их невысоко вверх и, быстро повернув руку ладонью вниз, ловит их тыльной стороной руки. При этом часть камешков падает на землю. У кого на руке окажется больше камешков (горсти песка), тот и начинает игру. Далее каждый играющий проделывает то же в порядке очереди по кругу.

*Примерные упражнения*

1. Взять в руку пять камешков, один подбросить вверх, остальные быстро положить и успеть поймать подброшенный камешек той же рукой.
2. Подбросить вверх перед собой находящиеся в руке три камешка и поймать их, взяв предварительно со стола оставшиеся два камешка.
3. Подбросить вверх пять камешков и поймать их.
4. Держа в руке пять камешков, один придерживать большим пальцем, остальные подбросить вверх и поймать, предварительно положив пятый камешек на стол.
5. Вновь подбросить четыре камешка вверх и поймать, предварительно взяв со стола один.

Другие варианты придумайте вместе с детьми.

## Чапан-куль [26] (узбекская игра)

Все участники, скрестив ноги, садятся на корточки в круг. Водящий остается вне круга и начинает бегать. Сидящие в кругу передают друг другу мяч, то вправо, то влево, как можно быстрее. Водящий старается поймать играющего с мячом прежде, чем тот успеет передать его соседу.

Пойманный становится водящим. Если же он долго не может поймать мяч, ему назначается веселое наказание.

## Карлики и великаны [26]

Играющие становятся в круг. Воспитатель договаривается с

ними, что если скажет: «Великаны!», все должны встать на носки и поднять руки вверх; если же скажет: «Карлики!», все должны присесть на корточки и вытянуть руки вперед.

Сначала воспитатель проводит репетицию, при этом может не делать движений. Потом, проводя игру, воспитатель может время от времени показывать движения невпопад. Кто ошибется, получает штрафное очко.

## Запрещенное движение [26]

Играющие образуют круг. Воспитатель заранее условливается с ними, какое движение делать нельзя, например, приседать. Затем показывает детям различные движения (можно под музыку), которые играющие должны в точности за ним повторять. Чем более разнообразны и забавны эти движения, тем интереснее игра.

Неожиданно воспитатель показывает запрещенное движение. Тот из играющих, кто по невнимательности повторит его, должен будет потом сплясать, спеть, прочесть стихи.

## Воздух, вода, земля, ветер [26]

Играющие становятся в круг. Водящий стоит в центре круга.

Подойдя к кому-нибудь из играющих, водящий говорит одно из четырех слов: «воздух», «вода», «земля», «ветер» – и считает до пяти.

Играющий за это время в зависимости от заданного слова должен назвать птицу, рыбу, зверя или же покружиться на месте (ветер). Кто не успел ответить, выходит из круга.

Неожиданно вместо четырех указанных слов водящий говорит кому-нибудь: «Огонь». При этом слове все играющие должны поменяться местами, и водящий становится на чье-нибудь место в кругу. Последний, не успевший встать в круг, становится водящим.

Можно усложнить игру тем, что отвечающий ребенок не только называет птицу, рыбу и зверя, но и показывает его.

## Белки, орехи, шишки [26]

Играющие рассчитываются по трое. Первые номера – «белки», вторые – «орехи», третьи – «шишки». Каждая тройка берется за руки, образуя кружок. Водящий стоит в середине площадки.

Воспитатель кричит: «Белки!» – и все играющие, названные белками, должны поменяться местами. Водящий в это время

старается занять любое освободившееся место. Если он сумеет это сделать, становится «белкой», а оставшийся без места – водящим. То же самое с шишками и орехами.

В разгар игры можно подать команду «Белки, орехи, шишки!». Тогда все игроки должны поменяться местами.

## Светофор [26]

Две команды по 12–15 детей выстраиваются полукругом, одна слева, другая справа от воспитателя. В руках у последнего светофор – два картонных кружка, одна сторона которого желтая, вторая – разная (красная и зеленая).

Воспитатель напоминает детям о значении соблюдения правил дорожного движения. Читает стихи С. Михалкова. Недостающие слова дети подсказывают хором.

Если свет зажжется красный,
Значит, двигаться … *(опасно)*.

Свет зеленый говорит:
«Проходите, путь … *(открыт)*».

Желтый свет – предупрежденье —
Жди сигнала для … *(движенья)*.

Затем воспитатель объясняет правила игры: когда он покажет зеленый сигнал светофора, все маршируют на месте, начиная с левой ноги, когда желтый – хлопают в ладоши, а когда красный – стоят неподвижно. Тот, кто перепутал сигнал, делает шаг назад.

Сигналы должны меняться неожиданно, через равные промежутки времени. Выигрывает команда, у которой к концу игры останется на месте больше участников.

## Бери под руку [26]

Дети становятся парами в круг. Двое водящих – в стороне. Один из них убегает, а другой догоняет. Пары под музыку или песню двигаются по кругу. Убегающий, спасаясь от догоняющего, подбегает к кому-нибудь из идущих в паре и берет его под руку. Тогда стоявший в этой паре с другой стороны должен убегать.

Если догоняющему удастся запятнать убегающего раньше, чем он успеет взять кого-нибудь под руку, они меняются ролями. Если нет, догоняющий остается тот же.

## Волейбол с воздушными шарами [26]

Между двумя стойками натягивается веревка. Мячом служат два воздушных шарика, связанных вместе. В каждый из них наливают по нескольку капель воды. Это делает их чуть тяжелее, и, главное, благодаря перемещающемуся центру тяжести их полет становится очень забавным.

По обеим сторонам веревки располагаются команды, в каждой по три-четыре ребенка. Играющие отбивают мяч, как при обычной игре в волейбол, стараясь перегнать его на сторону противника и не давая упасть на пол на своей стороне. За это присуждается штрафное очко.

Побеждает команда, получившая к концу игры (через 5–7 мин) меньше штрафных очков.

## Сядь первым [26]

К спинке стула привязываются две ленты (или два отрезка шнура) длиной 4–5 м. Одна лента оттягивается вправо, а другая влево от стула. Двое играющих прикрепляют концы лент к поясу. По сигналу они начинают кружиться, стараясь как можно быстрее обвить ленту вокруг себя, чтобы первыми приблизиться и занять место на стуле.

Лента все время должна быть натянутой, ее можно слегка придерживать рукой, чтобы она находилась на уровне пояса. Чтобы стул не сдвигался, кто-нибудь должен сзади придерживать его за спинку.

Нельзя садиться, пока лента не обмотается полностью.

## Где нос, где ухо [26]

Играющие становятся в круг. Водящий идет по кругу и останавливается перед кем-либо из детей. Он должен дотронуться до какой-нибудь части тела и назвать при этом другую, например, дотронуться до своего уха и сказать: «Это мой нос». Играющий должен немедленно показать на свой нос и сказать: «Это мое ухо». Если он ответит неправильно, сменяет водящего.

## Лови! [22]

Дети стоят в кругу. Воспитатель объясняет правила игры. Они должны кидать друг другу разные предметы, сразу называя их. Тот, кому кидают, должен ловить определенным способом в зависимости от того, как предмет назван: ведь котенка надо

ловить иначе, чем змею. С детьми заранее можно обсудить круг предметов, которые можно кинуть.

Если тот, кому кидают, поймает предмет неправильно, он пропускает кон.

## Дорога [22]

Дети берут по кубу (стулу) и отправляются «в дорогу». Воспитатель заранее определяет маршрут по участку.

Он ставит условия:

– кубы – это большие, тяжелые ящики. Решите, куда вы их понесете;

– кубы – это дорогие музейные экспонаты. Вы их переносите из одного зала музея в другой;

– кубы – хрупкие стеклянные вазы для цветов;

– кубы – кастрюля с горячим супом. Ее надо поставить на стол.

Воспитатель следит за тем, чтобы дети выполняли условия передвижения, комментирует их действия.

## Простые ходули [31]

Из двух жестяных банок из-под консервов или краски, веревок и палочек мастерятся ходули. Для этого две веревки высотой от стопы ребенка до опущенной руки крепят к боковым сторонам банки параллельно друг другу. Там, где ребенок будет держать веревку, приделывают для удобства палочку (можно прикрутить скотчем).

На таких ходулях можно организовать соревнование между командами. На поверхности, находящейся на уровне, доступном ребенку, стоящему на ходулях, кладут мелкие игрушки (любые мелкие предметы). Каждый ребенок из команды доходит до этой поверхности, берет один предмет и возвращается с ним назад. Побеждает команда, которая выполнит задание быстрее и правильнее.

## Птицы [27]

Воспитатель читает стихотворение, в котором вперемежку перечислены птицы и разные предметы. Если воспитатель называет птицу, дети должны хлопнуть в ладоши, а если что-то другое – топнуть ногой.

Если птицу назову,

В ладоши надо хлопнуть.
А если что-то другое —
Ногой надо топнуть!
Прилетели птицы:
Голуби, синицы,
*Мухи* и стрижи,
Лисы, вороны,
Галки, *макароны.*
Воробьи и чайки,
Грачи и *балалайки.*
Чибисы, *моржи.*
Соколы, чижи.
Снегири, кукушки,
Гуси и *ватрушки.*
Лебеди и совы,
Дятлы и *коровы.*
Прилетели под конец
*Утка, щука* и скворец.

## А-рам-шим-шим [27]

Водящий стоит в центре круга с закрытыми глазами и вытянутой вперед рукой. Играющие бегут по кругу со словами:

А-рам-шим-шим,
А-рам-шим-шим,
Арамия-гусия,
Покажи-ка на меня.

На последних словах круг останавливается. Играющие смотрят, на кого указывает рука водящего. Тот, на кого он показал, входит в круг и встает спина к спине с водящим. Дети хором произносят: «И раз, и два, и три». На счет «три» стоящие в центре одновременно поворачивают головы. Если они повернули головы в одну сторону, выполняют задание – поют, танцуют, читают стихи, обнимаются и т. п. Если они повернули головы в разные стороны, то первый водящий уходит, а второй начинает игру сначала.

## Гиппопотам [27]

Дети берутся за руки и встают в круг. В кругу стоит ведущий.

Все вместе они идут по кругу по часовой стрелке и говорят слова:

Меня укусил гиппопотам. – *Два хлопка.*
От страха я на веточку залез. – *Два хлопка.*
И вот я здесь, а нога моя там. – *После каждого сдвоенного хлопка руки перемещаются с плеч, груди, колен.*
Меня укусил гиппопотам. – *Два хлопка.*
Я говорю: «Отдай ногу!» – *Два хлопка.*
И вот я здесь, а нога моя там.
Меня укусил гиппопотам (2 раза). – *Два хлопка.*

## Эхо [27]

Воспитатель спрашивает у детей, что такое эхо, где его можно услышать, как оно отвечает на вопросы. Предлагает детям стать эхом. Используется пробный ход для понимания детьми, как играть. Воспитатель просит отвечать дружно и хлопать в ладоши.

Собирайся, детвора! – *Ра-ра!*
Начинается игра! – *Ра-ра!*
Да ладошек не жалей! – *Лей-лей!*
Бей в ладоши веселей! – *Лей-лей!*
Сколько времени сейчас? – *Час-час!*
Сколько будет через час? – *Час-час!*
И неправда: будет два! – *Два-два!*
Думай, думай, голова! – *Ва-ва!*
Как поет в селе петух? – *Ух-ух!*
Да не филин, а петух! – *Ух-ух!*
Вы уверены, что так? – *Так-так!*
А на самом деле как? – *Как-как?*

Если дети здесь закукарекали, им ставится штрафное очко, а игра продолжается.

Сколько будет два и два? – *Два-два.*
Ходит кругом голова! – *Ва-ва!*
Это ухо или нос? – *Нос-нос!*

Ведущий держится за ухо.

Или, может, сена воз? – *Воз-воз!*
Это локоть или глаз? – *Глаз-глаз!*

Ведущий показывает на локоть.

А вот это что у нас? – *Нас-нас!*

Ведущий показывает на нос. Кто ошибся, тому штрафное очко.

Вы хорошие всегда? – *Да-да!*
Или только иногда? – *Да-да!*
Не устали отвечать? – *Чать-чать!*

При ответе «нет» – штрафное очко.

Разрешаю помолчать!

# Для детей 6–7 лет

## Тарелочка [29]

Для игры нужна пластмассовая или деревянная тарелка.

Участники рассаживаются на расставленные кругом стулья или прямо на траву.

Один играющий выходит на середину круга и, поставив тарелку на ребро, закручивает ее так, чтобы она некоторое время вращалась. Одновременно надо выкрикнуть имя одного из играющих. Тот, кого вызвали, старается подбежать к тарелке и подхватить ее, пока она еще вертится.

Если это удалось, он снова закручивает тарелку и выкрикивает чье-то имя.

Если тарелка упала, ребенок выходит из игры.

## Гармоничный танец [25]

Детей разбивают на пары. Одному ребенку завязывают глаза.

Дети встают друг против друга и легко касаются ладонями. Воспитатель или включает легкую музыку, или напевает песенку.

Ведущий делает плавные движения руками, телом, приседает, слегка отходит в стороны, вперед, назад. Задача ведомого следовать за руками ведущего и повторять его движения, не потеряться.

## Соломинка на ветру [25]

Подгруппа детей вместе со взрослым встает в круг. Дети вытягивают руки ладонями вперед.

Выбирается «соломинка». Она встает в центр круга с завязанными или закрытыми глазами. По команде взрослого «Не отрывай ноги от пола и падай назад!» участники по очереди прикасаются к плечам «соломинки» и, осторожно поддерживая, передают ее следующему. В результате каждый страхует другого, и «соломинка» плавно покачивается по кругу. Воспитатель произносит стихотворный текст:

Нежно соломинку мы принимаем,
И на ветру ее плавно качаем.
Смело качайся, соломинка наша!
Тебя подхватят и Маша, и Саша.

*Примечание.* На роль «соломинки» сначала нужно выбирать смелых детей. Их прикосновения должны быть приятными, а сами дети – улыбаться. Круг должен быть такого диаметра, чтобы ребенок-«соломинка» не мог упасть.

## Неваляшка [25]

Дети разбиваются на тройки. Двое детей встают лицом друг к другу на расстоянии метра. Ноги стоят устойчиво, с упором на одну. Руки выставлены вперед.

Между парой детей стоит третий участник-«неваляшка» с закрытыми или завязанными глазами. Ему дается команда «Неваляшка, ноги от пола не отрывай и смело падай назад!»

Выставленные руки подхватывают падающего и направляют падение вперед, там ребенок снова встречает выставленные руки.

Дети поддерживают «неваляшку» словами:

Падай смело, неваляшка!
Круглая твоя рубашка.
Кач-кач, кач-кач-кач,
Только не пускайся вскачь!

Подобное покачивание продолжается в течение 2–3 мин, при этом амплитуда может увеличиваться.

*Примечание.* Боязливые дети могут раскачиваться с открытыми глазами.

## Сиамские близнецы [25]

Детей разбивают на пары, они встают плечом к плечу, обнимают друг друга одной рукой за пояс, одну ногу ставят рядом и скрепляют шнуром. Теперь они сросшиеся близнецы: две головы, три ноги, одно туловище и две руки.

*Вариант 1.* В таком положении взрослый предлагает детям походить, присесть, повернуться, лечь, встать, порисовать, подирижировать, поиграть в ладушки и т. п. Чем необычнее задание, тем смешнее.

*Вариант 2.* Дети соревнуются в беге от старта до финиша на скорость по «сросшимся» парам.

*Вариант 3.* Дети зажимают большой мяч между головами. Так они должны пронести его несколько метров и вернуться обратно.

Если мяч падает, играющие должны начать свой путь сначала.

## Кросс с мячом и обручем [26]

Для игры надо вбить в землю 12–15 колышков на расстоянии 1 м друг от друга (можно использовать конусы, кубы, кегли). Играют по очереди.

Каждый кладет свой мяч на линии старта и должен провести его ногой до конца дорожки и обратно. При этом надо первый колышек обойти справа, второй слева и т. д.

Если мяч укатится в сторону, его надо вернуть на место и продолжать игру, не пропуская ни одного колышка.

На этой же дорожке можно провести соревнование с обручем. Его подгоняют палочкой.

## По искусственной дорожке [26]

В соревновании могут принять участие одновременно двое-трое играющих. Каждый получает по четыре дощечки (кирпичика) и кладет их на землю.

Встав ногами на две дощечки, игрок должен наклониться, поднять с земли другие, положить их перед собой и перейти на них. Потом поднять освободившиеся дощечки и снова положить их перед собой. Так надо дойти до назначенного места (не более 8 м) и таким же способом вернуться назад.

## Бой на бревне [26]

Для игры используют поднятое над землей круглое бревно или узкую скамейку без спинки. Высота скамейки должна быть такой, чтобы ноги сидящих на ней висели в воздухе.

Двое играющих садятся на скамейку верхом друг против друга. Каждый из них получает небольшой мешок или наволочку, набитую сеном или легким синтетическим материалом.

По команде руководителя начинается «бой». Играющие, скрестив ноги под бревном или скамейкой и стараясь сохранить равновесие, наносят друг другу удары мешком.

Тот, кто дотронется рукой до земли, будет вынужден удержаться, взявшись за бревно двумя руками, если упадет, выбывает из игры. Его место занимает другой играющий.

## Квинта [26] (литовская игра)

На спортивной площадке чертится большой квадрат,

примерно 8 × 8 м. По углам квадрата – круги диаметром 1,5 м каждый. Такой же круг – в центре. Для игры потребуются маленькие резиновые мячи.

В игре участвуют пятеро детей. Один из них становится в центральный круг. Он – «квинта», т. е. мишень.

Остальные занимают круги по углам квадрата и начинают перебрасывать друг другу мяч, стараясь в удобный момент метнуть его в «квинту». Тот, уклоняясь от мяча, то подпрыгивает, то приседает.

Если в течение 5 мин в «квинту» никто не попадает, он остается в центре, и новая четверка игроков занимает места по углам квадрата.

Тот, кто попал мячом в «квинту», получает право занять его место.

# Игры на подражание

# Для детей 3–5 лет

*Задача:* развивать внимание, воображение, образное мышление, память, тактильное восприятие, умение имитировать движения, звукоподражания; быстроту реакции, чувство юмора, выдержку, умение взаимодействовать с товарищами по игре.

## Саймон говорит [31]

Дети строятся в шеренгу или стоят «стайкой». Воспитатель впереди. Он подает детям разные команды, начиная с вводных слов: «Саймон говорит». Например: «Саймон говорит: „Дотроньтесь руками до головы!“» Движения постоянно меняются, но вводные слова обязательно остаются. Если воспитатель их пропустит, а ребенок выполнит движение, то он выбывает из игры. На замену воспитателя водящими позже выбираются дети. Они используют свои имена. Например: «Лена говорит: „Поднимите вверх правую руку!“».

## Мистер Кот и мистер Мишка [31]

В поле зрения ребенка воспитатель располагает несколько игрушек. Затем он просит ребенка: «Найди мне голубую машину, мистер Мишка!» Ребенок должен указать на этот предмет и сказать: «Смотри сюда, топтыжка, мой милый мистер Мишка!»

Затем наступает очередь малыша, и он говорит: «Найди мне красный автобус, мистер Мишка!» А воспитатель отвечает: «Вот, мистер Кот!»

Если малышу трудно выговаривать слова, он может просто указывать жестом на предмет.

## Это глупо [31]

Бессмысленные сочетания слов вызывают веселую улыбку у детей. В эту игру можно играть приблизительно так. Воспитатель говорит: «Сегодня на завтрак у нас рыбки в шляпках». Ребенок должен ответить что-то в этом же роде, например, «А на обед у нас будут яйца в сапогах». Воспитатель снова подыгрывает: «Ну а на ужин мы поживимся бутербродиками с маленькими медвежатками».

*Вариант.* Можно использовать другие сочетания слов. Воспитатель начинает так: «Когда я была такой маленькой, ну

прямо как булавочка, моей кроваткой был… спичечный коробок». Или: «Когда я была такой, как булавочка, я жила в коробке из-под обуви». Дети должны придумать что-то подобное.

## Джон-зайчик [31]

Воспитатель читает стихотворение, а дети на каждый ответ прыгают, хлопая в ладоши над головой.

– Это Джон-зайчик?
– Да-да-да!
– Прыгает как мячик?
– Да-да-да!
– Забегал к нам в сад?
– Да-да-да!
– С грядки съел салат?
– Да-да-да!
– И горошек съел?
– Да-да-да!
– И еще морковку?
– Вот-вот-вот!
Но так ведь опустеют
Сад и огород! – *Дети широко разводят руки в стороны.*

## Кто не моет уши? [31]

Воспитатель задает детям вопросы, на которые они отвечают: «Я» или молчат. Тот, кто ошибается, выбывает из игры или наказывается каким-нибудь смешным заданием.

– Кто любит шоколад?
– А кто любит мармелад?
– Кто любит груши?
– *Кто не моет уши?*
– Кто любит гранат?
– Кто любит виноград?
– Кто любит урюк?
– *Кто не моет руки?*
– Кто маме помогает?
– Кто правильно играет?
– Кто не кусает губы?
– *Кто не чистит зубы?*

## На прогулку вышел гном [27]

Воспитатель называет что-то из одежды и обуви, а дети показывают, на что эту вещь надевают, хлопая дважды по этому месту. Воспитатель ускоряет темп, дети должны успевать. Кто покажет неправильно или задержится, выбывает или наказывается смешным наказанием.

Необходимо называть самые разные виды одежды и обуви. Например: шапка, пилотка, фуражка, панама, косынка, шляпка, бескозырка, шлемофон, каска, тюбетейка и т. п.

## Как живешь? [27]

Воспитатель задает детям вопросы, а они отвечают «Вот так!», выставляя большой палец. Если вопрос не предполагает показа утверждающего движения пальцем, его опускают вниз.

– Как живешь? – Вот так! – *Дети показывают большой палец.*
– А идешь?
– Ночью спишь?
– Вдаль глядишь?
– Как соришь?
– А шалишь?
– О животных печешься?
– С малышами дерешься?
– Как сидишь?
– А маме грубишь?
– Как утром бываешь свеж?
– А как весь день ничего не ешь?
– Как лихо шоколадки кушаешь?
– Как взрослых не слушаешь?

# Для детей 4–7 лет

## Охота на тигров [31]

Играет небольшая подгруппа детей. Идея игры – подражать охотнику, крадущемуся по следам лютого тигра-людоеда, которого нужно поймать сетью и отправить в зоопарк.

Воспитатель возглавляет экспедицию и описывает свои действия и поступки детям, следующим за ним.

В процессе охоты нужно: взбираться на гору, прорубать дорогу через джунгли, преодолевать вплавь реку, кишащую крокодилами, встретиться с тигром, выслеживать тигра, поймать его сетью и триумфально возвратиться домой. Затем роль ведущего предоставляется ребенку.

## Угадай как [29]

Дети загадывают какой-нибудь музыкальный инструмент. Водящий, прыгая на одной ножке, начинает напевать: «Раз – гадай и два – гадай-ка, поскорее угадай-ка!»

Остальные дети спрашивают у водящего: «А как играют на твоей угадайке?»

Водящий показывает жестами, как надо играть на загаданном инструменте, и имитирует его звук.

Следующим загадывает тот, кто первым отгадал инструмент.

Разнообразие инструментов зависит от возраста детей. В конце игры дети могут создать оркестр, в котором знакомую мелодию «оркестранты» исполняют на загаданных инструментах.

## Бедный котенок! [29]

Водящий изображает котенка. Переходя от одного играющего к другому, он становится на колени, на четвереньки, мяукает, урчит, мурлычет и при этом без конца строит рожицы. Чем рожица уморительнее, тем лучше.

Тот, к кому обращается «котенок», должен погладить его по голове и, ни в коем случае не улыбнувшись, сказать три раза: «Бедненький-бедный, черненький-черный котеночек Кис!»

Если же водящему удалось заставить кого-нибудь улыбнуться, тот становится «котенком».

Воспитатель помогает ребенку, у которого не получается рассмешить детей, изображая кошку, сказав что-то смешное.

## Колеса у автобуса [27]

Дети встают в круг и изображают все действия по тексту. Во время первого куплета они крутят руками у себя над головой, изображая колеса; во время второго имитируют звук мотора, а в третьем подражают звуку звонка, во время четвертого – плачу младенца, во время пятого – встают и садятся. При желании не составит большого труда придумать новые куплеты.

Колеса у автобуса все крутятся и крутятся,
Крутятся и крутятся,
Колеса у автобуса все крутятся и крутятся
Целый день-деньской.
Мотор у автобуса все рычит и рычит, вот так: р-р-р-р!
Р-р-р-р-р-р-р-р-р!
Мотор у автобуса все рычит и рычит, вот так: р-р-р-р!
Целый день-деньской.
Звонок у автобуса все звенит и звенит, вот так:
Дзинь!
Дзинь! Дзинь! Дзинь! Дзинь!
Целый день-деньской.
Малыш в автобусе все плачет и плачет, вот так: У-а!
У-а!
У-а! У-а! У-а! У-а! У-а!
Малыш в автобусе все плачет и плачет, вот так: У-а!
У-а!
Целый день-деньской.
Люди в автобусе то сядут, то встанут,
Сядут, встанут, сядут, встанут,
Люди в автобусе то сядут, то встанут,
И так целый день-деньской.

## Несмеяна [29]

В этой игре строго запрещается смеяться. Нарушитель либо выбывает из игры, либо платит «штраф». Нельзя обижаться.

На середину круга выходят пять-шесть водящих. Каждый из них придумывает для своего соседа задание, которое можно тут же выполнить, не выходя из комнаты (веранды, определенного участка). Вид заданий определяется заранее. Они должны быть посильны и никого не обижать. Например, пропрыгать вокруг кого-то, снять деталь одежды и смешно надеть на другого, связать шнурки на ботинках, покатать кого-то на себе, взять кого-то за

нос, ухо, заплести косичку, завязать бантик и т. п. Задание дается для конкретного ребенка с называнием его имени.

Остальные играющие не знают, к кому из них подойдет с заданием водящий.

Каждый из водящих шепчет задание на ухо своему соседу справа. По сигналу воспитателя все водящие начинают безмолвно выполнять задания.

При выполнении задания никто не должен смеяться, в том числе и воспитатель.

Первый раз можно потренироваться поочередно. Во второй можно выполнять задание сразу двум водящим и т. д.

## Бутылочки [29]

Для этой игры нужны несколько бутылок или банок (кеглей) и повязка на глаза.

Бутылки ставятся в ряд на расстоянии 20–25 см друг от друга.

Выбирается водящий. Ему разрешают попробовать переступить через бутылки, не опрокинув их, с незавязанными глазами.

Затем водящему завязывают глаза, дают ощупать ногой первую бутылку. Далее он переступает через бутылки с завязанными глазами. Курьез состоит в том, что после того как водящий ощупает первую бутылку, воспитатель бесшумно убирает все остальные. Поэтому ребенок перешагивает уже через несуществующие бутылки.

Воспитатель может встать у финиша и переговариваться с водящим, чтобы он не потерял направление.

Чтобы многократно провести игру, нужно удалить детей, которые станут водящими, оставив группу болельщиков.

## Ослик-тяжеловоз [29]

Необходимы разные предметы, которые каким-то образом можно прицепить к одежде или надеть на человека (можно использовать прищепки), повязка на глаза. Предметы размещают в разных доступных местах участка.

Одного из играющих выбирают на роль «ослика». Ему завязывают глаза и водят по участку. «Ослик» должен одной рукой ощупывать различные предметы, которые ему дают потрогать остальные участники игры, а потом сказать, что это такое.

То, что «ослику» не удалось с первого раза угадать,

прицепляют к его одежде, надевают на голову или вешают на плечи – до тех пор, пока «ослик» не окажется нагруженным с головы до ног. Тут и снимают с глаз повязку.

## Концерт [29]

Каждый из играющих выбирает для себя какое-нибудь животное, звукам которого легко подражать. Круг животных определяется заранее.

Если играют всего несколько детей, они договариваются между собой, кто какому крику будет подражать.

Если же играют много детей, они могут не договариваться, а просто выбрать любое животное.

Одного ребенка выбирают водящим. Он будет дирижером звериного оркестра.

В случае, когда играют несколько детей, дирижер издает всевозможные крики животных наугад (мяукает, лает, каркает, квакает, мычит и т. п.). Отзываться на эти крики должны дети, которые выбрали соответствующее животное. Если кто-то не отозвался, дирижер остается на следующий круг. Играющий называет неразгаданное животное. Он тоже может стать водящим.

В случае, когда играет большая группа детей, дирижер должен запомнить, кто из них на какой крик отозвался. После того как пройден весь круг, дирижер должен назвать имена играющих и указать, кого именно они изображали. Если он ошибается, по решению играющих он может остаться дирижером на новый круг.

## Карлик, карлик, угадай! [29]

Дети встают по кругу. Водящий сидит с завязанными глазами в середине круга. Играющие измененными голосами по очереди говорят: «Карлик, карлик, угадай!»

Водящий должен постараться узнать, кто из участников игры только что произнес эту фразу.

Если угадать удалось, «карлик» присоединяется к детям в кругу, а тот, чей голос был узнан, начинает водить.

## Голуби (авторская)

Всех детей воспитатель «превращает» в «голубей». Это заколдованные «принцы» и «принцессы». «Принцесса» определяется заранее, но «принц» о ней не знает.

Принц-голубь никак не может отыскать свою принцессу-

голубку. Он тычется носом-клювом в носы-«клювы» «голубок», при этом воркуя и маша руками, как крыльями, но не трогая «голубок».

Если принц-голубь отыщет принцессу-голубку, они вместе исполняют танец влюбленных, а остальные дети аккомпанируют им, исполняя песню на языке голубей.

## Поварята [25]

Дети встают в круг – это кастрюля. Воспитатель говорит, что сейчас они будут готовить суп (компот, винегрет, салат).

Каждый ребенок придумывает, каким продуктом он будет.

Ведущий выкрикивает по очереди, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя ребенок, впрыгивает в круг. Следующий ребенок, прыгнув, берет за руки предыдущего.

Пока все компоненты не окажутся в круге, игра продолжается.

Ведущий может изображать на ребенке-«продукте», как он режет, рубит, прокручивает в мясорубке, солит и т. п.

Оказавшихся в круге детей воспитатель воображаемым половником «перемешивает», «пробует» на вкус. Дети, которые не были продуктами, пробуют «сваренное блюдо», хвалят его, рассказывают о вкусе.

Воспитатель может класть в «суп» по нескольку продуктов одного вида, тогда детей задействуется больше.

## Улитка [24]

Водящий-«улитка» становится в центр круга. Ему завязывают глаза.

Каждый из участников, изменяя голос, спрашивает:

Улитка, улитка,
Высунь-ка рога.
Дам тебе я сахару,
Кусочек пирога.
Угадай, кто я?

Тот, чей голос водящий угадал, сам становится улиткой.

## Улавливай шепот [24]

*Вариант 1.* Ребенок-ведущий стоит перед другими

играющими и дает им команды («Руки вверх!», «Руки в стороны!», «Повернись!» и т. п.).

Сначала команды подаются громким шепотом, потом тише и еще тише.

*Вариант 2.* Играющие сидят по кругу. Ведущий дает команду громким голосом, а потом шепотом называет имя того, кто это должен сделать. Если ребенок не расслышал свое имя, называют другого.

# Для детей 5–7 лет

## Руки-стуки! [29]

Играющие сидят за столом, положив на него руки (на участке дети могут стоять в кругу, хлопая в ладоши).

Водящий подает разные команды, например «Руки вверх!», «Пальцы в кулак!», «Руки пальцем вверх!»(пальцы сжаты в кулак, большой выставлен вверх), «Руки пальцем вниз!» (большой палец выставлен вниз), «Руки скрестить!» и т. п.

Играющие выполняют все команды водящего сразу после их произнесения.

Время от времени водящий подает команду «Руки-стуки!» – и все должны хлопнуть ладонями по крышке стола (хлопнуть в ладоши).

Выбывает тот, кто сделает неверное движение или промедлит.

## Неслышная музыка [29]

Для игры понадобится небольшая палочка.

Все играющие – «музыканты» – сидят вокруг водящего-«дирижера». Водящий, взмахивая палочкой, задает ритм. «Музыканты» беззвучно «играют» на воображаемых инструментах.

Если кто-нибудь из участников игры засмеется или же продолжит играть после того как дирижер прекратил взмахивать своей палочкой, он должен будет заплатить «штраф» или фант.

Правила можно изменить: «дирижер» не взмахивает палочкой, а «играет» на каком-то инструменте; «музыканты» «играют» вслед за ним на том же инструменте.

## Угадчик [29]

Одного из детей воспитатель выбирает в «угадчики», который, по его словам, может читать чужие мысли, например, угадать, кому из детей воспитатель пожмет в его отсутствие руку.

Воспитатель говорит об этом в присутствии «угадчика», а потом обращается к нему с таким «заклинанием»:

Стой, угадчик, погоди,
Никуда не уходи.

А уйдешь – вернись опять:
Тебе надо угадать,
Кому руку я пожал,
Пока ты кругом бежал.

После этих слов «угадчик» не трогается с места. Дети начинают на это реагировать разными репликами или смехом. Первый, кто скажет или засмеется, по уговору воспитателя и «угадчика», и есть тот, кому воспитатель пожмет руку в отсутствие «угадчика».

Воспитатель выпроваживает «угадчика», чтобы тот обежал вокруг участка. Затем отвлекает детей каким-нибудь разговором, а потом жмет руку ребенку, которого они с «угадчиком» определили.

Появляется «угадчик» (или дети его вызывают). Он без промедления подходит к выбранному ребенку и протягивает ему свою руку.

Замену «угадчика» можно проводить произвольно или выбрать того, кто догадался о секрете.

## Прищепка [27]

Для игры потребуются комплект прищепок в тазике, повязка на глаза.

Выбираются две пары играющих. Один из них с завязанными глазами прицепляет прищепки на одежду другому. Задание дается на время.

Во время размещения прищепок ребенок касается тела партнера, щекочет его, чем вызывает его ответную реакцию, но партнер не должен двигаться.

Прищепки можно цеплять к любым деталям одежды, не защемляя тела ребенка.

Дети могут заранее потренироваться в прищипывании. Прищепки не должны быть слишком тугими.

После того как все прищепки использованы, водящему открывают глаза.

## Сегодня в порт корабль придет… [29]

Дети рассаживаются по кругу на стулья или траву. Взяв друг друга за руки, они начинают медленно покачиваться из стороны в сторону, словно корабль на волнах.

Руководитель игры произносит ключевую фразу: «Сегодня в

порт корабль придет, груженный…» – и называет какие-нибудь предметы.

Дети должны изображать определенные действия, связанные с названным предметом. Например, если говорится «…груженный веерами», все делают вид, будто обмахиваются веером, который держат в правой руке.

Затем снова произносится ключевая фраза, только с другой концовкой: «…груженный ножницами» – и участники, помимо того, что обмахиваются «веером» в правой руке, левой изображают движение ножницами.

При следующем повторении ключевой фразы добавляется не только новая концовка: «…груженный швейными машинками», но и движение: ноги участников игры нажимают на ножную педаль невидимой швейной машинки.

Затем следует: «…груженный качалками», и, помимо описанных выше движений, которые выполняются одновременно, дети должны покачиваться всем телом взад-вперед.

Когда же в последний раз звучит фраза: «…груженный часами с кукушкой», то ко всему прочему добавляется и крик «ку-ку», который дети издают время от времени.

Поощряются наградой участники, которые смогли одновременно выполнить все движения.

## Тарабарщина (авторская)

Воспитатель говорит детям, что они попали в волшебную страну Тарабардию, в которой все говорят на непонятном тарабарском языке, но при этом понимают друг друга. Предлагает детям выучить тарабарский язык и поговорить на нем.

Воспитатель вступает в диалог по очереди с каждым ребенком, используя набор звуков типа «каляпука, зепобиля, сапанюха», при этом сопровождая диалог яркими мимическими реакциями и выразительной интонацией. Можно использовать жесты.

Выигрывают дети, которые правильно поняли смысл сказанного воспитателем.

В игре можно использовать «язык животных».

На тарабарском языке можно читать стихи, рассказывать сказки, а дети должны отгадать, о чем рассказывает ведущий.

## Торт [25]

Одного из детей кладут на коврик или стол, скамейку на участке. Из него будут делать «торт». Назначаются дети на роли

муки, сахара, соли, молока, дрожжей.

Дети по очереди в своей роли подходят к ребенку и выполняют какое-нибудь действие, готовят тесто: «мука» сыплется, слегка массируя и пощипывая тело лежащего; «молоко» разливается, поглаживая по телу лежащего руками; «сахар» и «соль» насыпаются, нежно прикасаясь к голове, рукам и ногам лежащего; «дрожжи» разводятся в теплой воде и попадают в тесто через поглаживание рук и ног.

Воспитатель-повар хорошенько взбивает тесто, делая массирующие движения.

Затем «тесто выстаивается» и кладется в «печь». Ребенок лежит и ровно дышит. Все дети дышат вместе с ним.

«Торт» испекся. Надо его украсить. Все участники, прикасаясь к «торту», дарят ему свой цветок для украшения, описывая его.

«Торт» готов. Его «разрезают» на кусочки и угощают всех.

Вместо торта можно готовить курицу, блины, компот, борщ, солянку и т. п. Вместо одного ребенка можно взять двоих, разделить детей на две команды поваров.

## Тигр на охоте [25]

Взрослый выступает в роли «тигра». За ним встают играющие-«тигрята». «Тигр» обучает детей охотиться. «Тигрята» должны подражать движениям и не выскакивать вперед «тигра», иначе получат шлепок.

«Тигр» очень медленно выставляет вперед одну ногу с пятки на носок (вытягивает одну «когтистую лапу»), потом выставляет вторую ногу (вторую лапу), подгибает голову, выгибает спину и медленно, осторожно крадется к добыче. Сделав пять-шесть таких скачков, он группируется: поджимает лапу к груди, голову, приседает, готовясь к решающему прыжку, и резко прыгает, издавая громкий клич: «Ха!»

«Тигрята» делают все это с ним одновременно.

Взрослому надо заранее потренироваться в показе движений.

## Курицы и петух [25]

Дети-«курицы» сидят тесно на «насесте» (скамейке) и кудахчут. Ребенок-«петух», заложив руки за спину, гордо прохаживается вокруг «насеста» и кукарекает. Неожиданно он толкает одну из «куриц». Та должна удержаться на «насесте», не столкнув при этом соседей.

Тот, по чьей вине «курицы» упали, становится «петухом».

## Два барана

Воспитатель разбивает играющих на пары. Дети – это бараны, которые повстречались на мосту. Широко расставив ноги, наклонив вперед туловище, они упираются ладонями и лбами друг в друга, издавая звуки: «Бе-е-е». Задача – противостоять друг другу, не сдвигаясь с места. Кто сдвинулся – проиграл.

*Примечание.* Лбами сильно не стукаться.

## По кочкам [25]

На полу или земле раскладываются плоские обручи (подушки) или чертятся круги на расстоянии, которое ребенок может преодолеть в прыжке с некоторым усилием. Это кочки.

Играющие – «лягушки», живущие на болоте. Вместе на одной кочке капризным «лягушкам» тесно. Они запрыгивают на круги (подушки) соседей и квакают: «Ква-ква, подвинься!»

Если двум «лягушкам» тесно на одном круге (подушке), одна из них прыгает дальше или сталкивает в «болото» соседку, и та ищет себе новую кочку.

Взрослый в роли лягушки помогает урегулировать возникшие конфликты.

## Подушечные бои [25]

Для игры необходимы подушки, набитые мягким синтетическим волокном.

Сражаются два племени. Для них определяются границы. Играющие кидают друг в друга подушками, издавая победный клич, колотят друг друга ими, стараясь попасть по различным частям тела.

Игру начинает взрослый. Побеждает племя, которому удается потеснить врагов.

## Зеркало [25]

Детям предлагается представить, что они вошли в магазин зеркал. Одна половина детей – «зеркала», другая – разные «зверюшки».

«Зверюшки» ходят мимо зеркал, прыгают, строят рожицы. «Зеркала» должны точно отражать движения и выражение лиц «зверюшек».

## Необычная лепка [25]

Играет подгруппа детей.

Воспитатель просит их слепить из своих тел одну общую фигуру: животное, ракушку, цветок, растение, машину и т. п. Это дети могут делать лежа и стоя. Слепленную фигуру они «оживляют» синхронными движениями, не нарушая ее целостности.

Воспитатель может использовать пробный ход с заранее продуманной скульптурой. Смеяться и шутить во время лепки не возбраняется.

Выигрывает подгруппа, у которой скульптура интереснее и целостнее. Воспитатель хвалит всех детей, не акцентируя внимания на выигрыше.

## Тень [25]

Один из играющих ходит по участку и делает разные движения, неожиданные повороты, приседания, нагибается в разные стороны, кивает головой, машет руками и т. п.

Все остальные участники встают в линию за ним на небольшом расстоянии. Они – его тень и должны быстро и четко повторять его движения.

Тот, кто ошибается, становится «тенью».

## Рычи, лев, рычи; стучи, поезд, стучи [25]

Ведущий говорит: «Дети, все мы – львы, большая львиная семья. Давайте устроим соревнование, кто громче рычит. Как только я скажу: „Рычи, лев, рычи!“, пусть раздается самое громкое рычание». При этом дети принимают львиную стойку, используют мимику.

Можно разделить детей на львиц, львов и львят. Каждый имитирует свой рык. Для рычания можно придумать разные мотивы: запугивание врагов; созыв детей спать или есть; рычание любящих супругов; рычание голодных детей и т. п.

Затем все встают друг за другом, положив руки на плечи впередистоящего ребенка. Это – паровоз. Он пыхтит, свистит, колеса работают четко. Остальные повторяют за ним.

Паровоз едет по участку в разных направлениях, то быстро, то медленно, то поворачивая, то изгибаясь, издавая громкие звуки и свист.

«Машинист» на станциях меняется.

В конце игры может произойти «крушение», и все участники

валятся на траву.

## Через стекло [24]

Детям предлагается сказать что-нибудь друг другу жестами, представив, что они отделены друг от друга стеклом, через которое не проникают звуки.

Тему для разговора ребенку можно предложить, например: «Собираемся зимой на улицу» или «Принеси мне стакан воды, я хочу пить». Ребенок может сам придумать свое сообщение и на ушко сказать об этом воспитателю.

Если ребенок правильно понял «говорившего», меняется с ним местами.

## Изобрази сказку [24]

Играют две команды. Одна команда задумывает какую-нибудь известную сказку или мультфильм, договаривается о том, как будет ее (его) показывать, распределяет роли и пытается изобразить сказку без слов.

Другая команда должна догадаться, какая это сказка и кто кого изображает.

С помощью мимики и пантомимики можно изображать не только героев сказки, но и вещи, которые им принадлежат.

## Паровозик [24]

Дети встают в круг. По очереди они выступают в роли ведущего, который показывает определенные движения без слов.

Дети могут идти по кругу, а ведущий – против круга, чтобы все видели его показ.

Ведущий как бы «паровозик», который везет за собой вагоны, повторяющие все его движения.

Дети-«вагончики» должны повторить движения «паровозика» и отгадать, кого он изобразил.

## Угадай, что делали

*Вариант 1.* Одного из играющих – отгадчика – просят уйти с участка. В его отсутствие дети договариваются о том, какое действие будут изображать.

Вернувшись, отгадчик обращается к ним с такими словами:

– Здравствуйте, ребята! Где вы были, что видели?

Играющие отвечают:

– Что мы видели – не скажем, а что делали – покажем.

И начинают изображать какое-либо действие, например, играют на баяне, скрипке, скачут на лошади, едут на велосипеде, гребут, плавают и т. п.

Отгадчик по их движениям должен определить, чем они занимались. Если он догадается, выбирают другого отгадчика. Если он ошибся, то должен снова удалиться.

*Вариант 2.* Детей можно поделить на две группы. Одна удаляется, другая загадывает показ какой-то профессии.

Когда отгадчики вернутся, им задают вопрос:

– Вам работники нужны?

Отгадчики спрашивают:

– А что вы умеете делать?

В ответ дети начинают изображать, что задумали. Например, они показывают работу плотника, столяра в столярной мастерской. Причем все делают разное: один строгает, другой пилит, третий вколачивает гвозди и т. п.

Изображать можно любую работу, знакомую детям. Если отгадчики ответят правильно, группы меняются местами.

*Возможные движения:* вышивать крестиком, стирать белье, чистить сапоги, лепить из глины, варить варенье, делать прическу, ловить рыбу, одеться, склеить коробку, поиграть в куклу, умыться и почистить зубы, гладить белье и т. п.

## Мы тоже можем так [26; 27]

Играющие образуют круг и расходятся на ширину вытянутых рук. Воспитатель читает стихотворение С. Михалкова «Так». После слов «мы тоже можем так» дети вслед за воспитателем проделывают те же движения, которые он им показывает:

Мы поиграем так:
Смотри скорей, который час!
Тик-так, тик-так, так-так.
Налево – раз! Направо – раз!..
Мы можем тоже так! – *Дети кладут руки на пояс, нагибаются сначала в правую, потом в левую сторону.*
Чтоб стать похожим на орла
И напугать собак,
Петух расправил два крыла…
Мы тоже можем так! – *Вытягивают руки в стороны, плавно поднимают и опускают их.*
Пастух в лесу трубит в рожок, —

Пугается русак.

Сейчас он сделает прыжок…

Мы тоже можем так! – *Приседают на корточки, руки поднимают к голове, вытягивают указательные пальцы, изображая заячьи уши, прыгают на месте.*

Идет медведь, шумит в кустах,

Спускается в овраг…

На двух ногах,

На двух руках…

Мы тоже можем так! – *Становятся на четвереньки, передвигаются сначала в одну, потом в другую сторону.*

Иван Кузьмич сказал: «Пора!

Заждался мой земляк.

Я выезжаю со двора…»

Мы тоже можем так! – *Подражая полицейскому, руками показывают путь в одну, а потом в другую сторону.*

Иван Кузьмич принес хомут

И Ласточку запряг,

И вожжи взял,

И новый кнут…

Мы тоже можем так! – *Становятся парами. В каждой паре один – кучер, другой – лошадь, кучера запрягают своих лошадей.*

Сначала рысью, а потом

Сменили рысь на шаг, —

Конь через мост идет шажком…

Мы тоже можем так! – *Играют в лошадки. Бегут сначала в одну сторону, потом в другую рысью, а затем шагом.*

Теперь пора и отдохнуть:

Устали как-никак!

Поесть, попить и снова в путь…

Мы тоже можем так! – *Приседают и движениями показывают, как наливают чай, размешивают сахар ложечкой, нарезают бутерброды, потом пьют, едят и после этого отправляются в обратный путь под веселую песню.*

## Гостьюшка [26; 27] (По Е. Благининой)

Дети встают в круг. Кого-нибудь из играющих выбирают гостьюшкой. Он надевает платочек, входит в середину круга, кланяется всем и говорит:

– Вот я и пришла к вам в гости.
Дети отвечают:
– Очень рады, что пришли.
Гостьюшка улыбается, оглядывает всех и спрашивает:

– Расскажите мне, ребята,
Как денек вы провели.

Дети дружно отвечают:

– Все расскажем по порядку —
Утром делали зарядку!

– Как? – спрашивает гостьюшка.

– Вот этак и вот так,
Еще этак и вот так.

Дети показывают, как делали зарядку.
– А потом? – спрашивает гостьюшка.

– За завтрак сели,
Без остатка все съели.

– Как?

– Вот этак и вот так,
Еще этак и вот так!

Дети показывают, как ели кашу, пили молоко, утирались салфетками, благодарили за завтрак.
– А потом? – снова спрашивает гостьюшка.

– В лесу гуляли
И грибы там собирали.

– Как?

– Вот этак и вот так.
Еще этак и вот так!

Дети показывают, как наклонялись, собирали грибы и клали в лукошко.

– А потом?

– Потом купались,
В речке плавали, плескались.

– Как?

– А вот этак и вот так,
Еще этак и вот так!

Ребята ложатся на траву, кувыркаются, имитируют плавание, плескание.

– А потом?

– Обедать сели,
С аппетитом все съели.

– А потом?

– Легли потом
И заснули крепким сном.

Все укладываются спать, посапывают, похрапывают (это можно сделать и стоя, подложив ладони под щеку и закрыв глаза). Тогда гостьюшка говорит:

– Ну, я вижу, ребятишки,
День вы славно провели.
До свиданья!

Дети кланяются, хором говорят:

– До свиданья!
Очень рады, что пришли!
Приходите завтра днем,
Мы вам песенку споем!

– Как? – спрашивает гостьюшка.

Дети запевают свою любимую песню. Когда песня кончается, гостьюшка говорит:

– Я не очень-то спешу,
Коль попросите – спляшу.

– Как? – кричат дети.

– Вот этак и вот так.
Еще этак и вот так, —

приговаривает гостьюшка и пускается в пляс.

Все дети берутся за руки и пляшут вместе с гостьюшкой.

## Не перепутай [26]

Воспитатель ставит в ряд нескольких детей и говорит: «Попробуйте проделать такое упражнение (демонстрирует). Оно только на первый взгляд может показаться простым и легким. На самом деле это не так. Положите руки на колени, хлопните в ладоши перед грудью, правой рукой возьмитесь за нос, а левой – за правое ухо, потом опять хлопните в ладоши, возьмитесь левой рукой за нос, а правой – за левое ухо. Повторите упражнение в той же последовательности еще несколько раз, постепенно ускоряя темп. Только не перепутайте, где у вас нос, а где ухо, где правая, а где левая сторона».

## Нос-ухо-нос [26]

Обращаясь к участникам игры, воспитатель говорит: «Указательным пальцем правой руки дотроньтесь до носа и скажите при этом: „Нос“. Еще раз, еще. Я буду делать то же самое. Но если я скажу, например: „Лоб“, вы должны немедленно дотронуться до лба. Понятно? Начали! Нос-нос-нос-нос-ухо!» Сказав: «Ухо», воспитатель указывает пальцем на подбородок, и многие невольно делают то же самое.

## Путешествие [27]

Дети строятся в колонну на расстоянии вытянутых рук. Воспитатель подает команды. На команду воспитателя дети

отвечают: «Есть!» и показывают соответствующее движение, не путаясь.

– Отправимся на … пароходе?

– Нет, полетим на … самолете!

– Тогда расправить крылья!

– Есть расправить крылья! – *Дети отводят руки в стороны.*

– Завести моторы!

– Есть завести моторы! – *Вращают головой под звук: «У-у-у».*

– Убрать шасси!

– Есть убрать шасси! – *Садятся на колени.*

– Заправиться топливом!

– Есть заправиться топливом! – *Чмокают губами.*

– Протереть лобовое стекло!

– Есть протереть лобовое стекло! – *Машут правой рукой перед лицом.*

– Пристегнуться ремнями к креслу!

– Есть пристегнуться ремнями к креслу! – *Издают звук: «Чпок-чпок».*

## Какие бывают животные [27]

Воспитатель называет характеристики животных, а дети должны быстро и не путаясь показывать определенные движения. Водящий может путать детей, называя одно, а показывая другое.

– Животные бывают высокие. – *Дети поднимают руки вверх.*

– Толстые. – *Руки в стороны.*

– Худые. – *Вбирают щеки.*

– Маленькие. – *Показывают одной рукой у колена.*

– Быстрые. – *Трясут всем телом.*

– Медлительные. – *Медленно перебирают руками-лапками.*

– Хищные. – *Делают гримасу.*

– Добрые. – *Улыбаются.*

## Конвейер [22]

Дети сидят по кругу. Воспитатель вносит воображаемого котенка. «Рассматривает» его вместе с детьми. Потом дети должны передавать друг другу воображаемого котенка так, как

если бы он был живым.

Воспитатель вводит разные ситуации: котенок вырывается; трется мордочкой о руку; виляет хвостиком и попадает по лицу ребенка; перепрыгивает от одного ребенка к другому и т. п.

При выполнении детьми задания воспитатель комментирует его комическими замечаниями.

## Согласованные действия [22]

Дети разбиваются на пары. Воспитатель дает парное задание. Выигрывает пара, у которой движения были более согласованными.

*Задания*

1. Пилка дров. Воображаемое бревно ставится на козлы. Дети пилят воображаемой пилой.
2. Насос. Пожарная помпа, которую качают два человека.
3. Гребля. Сидя на земле или на скамейке.
4. Кузница. Один ребенок держит воображаемый предмет щипцами на наковальне, другой бьет молотком.

## Понарошковая каша [27]

Воспитатель называет компоненты, из которых можно приготовить кашу. Если дети согласны, они хлопают в ладоши и говорят: «Да!», если не согласны – топают и говорят: «Нет!»

Сорока-белобока задумала кашу варить,
Кашу варить, чтоб деток накормить.
На рынок собралась да призадумалась…
Что ей нужно купить, чтобы кашу сварить,
Своих деток накормить?
Давайте ей поможем!

Парное молоко? – Да!
Куриное яйцо? – Нет!
Крупа манная? – Да!
Капуста кочанная? – Нет!
Соленый огурец? – Нет!
Мясной холодец? – Нет!
Сахар да соль? – Да!
Белая фасоль? – Нет!
Масло топленое? – Да!
Рыбка соленая? – Нет!
Лавровый лист? – Нет!

Китайский рис? – Да!
Чернослив да изюм? – Да!
Шоколадный лукум? – Нет!
Перец болгарский? – Нет!
Соус татарский? – Нет!
Клубничное варенье? – Да!
Бисквитное печенье? – Нет!
Молодцы, ребята! Помогли сороке,
Будут очень рады детки белобоки!
Приятного им аппетита!

## Чайничек [27]

Дети вместе с воспитателем поют песню под любую простую мелодию. Каждый раз, повторяя ее, они последовательно заменяют каждое слово на «ля-ля» и с помощью пантомимики показывают данный предмет. Играют до тех пор, пока произносятся слова.

Можно увеличить время игры за счет обратного действия – после каждого повтора возвращают одно слово.

Чайничек с крышечкой,
Крышечка с шишечкой,
Шишечка с дырочкой,
Из дырочки пар идет,

Пар идет в дырочку,
Дырочка в шишечке,
Шишечка на крышечке,
Крышечка на чайничке.

# Для детей 6–7 лет

## Чехарда [25]

Играет подгруппа до пяти детей. Один ребенок стоит на четвереньках. Следующий разбегается и пытается через него перепрыгнуть, касаясь руками спины. Если застрял на спине, так там и остается. Следующий играющий разбегается и прыгает на образовавшуюся кучу и так далее до последнего участника.

## Гуляем по парку [25]

Участники игры делятся на «скульпторов» и «глину». «Глина» мягкая, податливая, послушная. «Скульптор» делает из «глины» свою статую: животное, цветок, игрушку и т. п. Скульптура замирает, и все «скульпторы» дают ей название. Затем «скульпторы» гуляют по парку, рассматривая творение рук своих друзей, хвалят «скульптуры», отгадывают их название. Затем участники меняются ролями. Проигрывает «скульптура», которая заговорила, зашевелилась или засмеялась.

## Живая скульптура [25]

Участники игры свободно стоят вместе. Ведущий предлагает одному ребенку выйти и принять какую-нибудь позу, в которой ему удобно стоять.

Следующего участника просят присоединиться к первому какой-нибудь позой в том месте, где много свободного пространства. Затем к ним присоединяется третий.

Затем осторожно выходит из скульптуры первый ребенок и смотрит на общую композицию, оценивая ее и как-то называя.

Четвертый ребенок занимает любое пустое место в общей скульптуре и т. д. Тот, кто давно стоит, отходит, его место занимает следующий.

Взрослый выступает в роли скульптора в течение всей игры, поддерживает положительный эмоциональный настрой, шутит, дает шутливые названия композициям.

## Тетушка из Таллина [26] (эстонская игра)

Играющие садятся в круг. Воспитатель призывает детей быть внимательными и запомнить все движения.

Начинающий игру обращается к соседу справа и говорит:

– Тетушка приехала из Таллина.

Сосед спрашивает:

– С чем?

Ему отвечает начавший игру:

– С веером, – помахивая рукой перед лицом, как веером.

Все играющие повторяют это движение. Затем к своему соседу обращается следующий играющий. Между ними происходит такой же разговор, но каждый раз тетушка приезжает из другого города (используются названия знакомых детям городов) и привозит то ступу с пестиком (играющие топают ногой), то сбивалку (потряхивают рукой), то нож, то молоток (взмахивают рукой), то скрипку и др.

В заключение игры все движения повторяются, но в другой последовательности. Воспитатель обращается то к одному, то к другому играющему с вопросом: «Откуда приехала тетушка, что привезла?» Играющие отвечают и повторяют соответствующие движения.

## Пантомима [26]

Вызываются двое играющих, между которыми стоит ширма.

Играющие одновременно движениями и мимикой изображают то, что предлагает воспитатель. Зрители оценивают, кто сумел это сделать лучше. Можно, например, предложить изобразить:

– человека, ожидающего зимой на улице автобус в сильный мороз;

– болельщика на футбольном матче;

– человека, у которого болит зуб;

– человека, встретившего своего друга, и т. п.

Можно читать вслух стихи, басни, в которых много действий, предложить играющим их иллюстрировать.

## Необычный оркестр [22]

Воспитатель говорит, что она дирижер, который собирает свой оркестр. Одних детей назначает музыкальными инструментами – роялем, скрипкой, барабаном, тарелками, гармонью, контрабасом, виолончелью и т. п. Других – музыкантами: пианистом, скрипачом, контрабасистом, барабанщиком, ударником. Выбирается и солистка – певица.

Воспитатель объявляет номер, а дети его исполняют. Это может быть вальс, детская песенка, народная музыка и т. д.

«Музыканты» должны играть на своих «инструментах», а те должны издавать соответствующие звуки. «Певица» должна петь так, как если бы у нее был уникальный голос. Она это может делать совсем без звука.

Воспитатель следит за тем, чтобы мелодия получалась красивая.

## Игрушки [22]

Воспитатель говорит детям, что они попали в магазин игрушек. Предлагает стать ими. Дети по очереди превращаются в разные игрушки и изображают их, учитывая, из какого материала они сделаны.

Варианты игрушек: громадная кукла, которая умеет закрывать глаза и пищать «ма-ма»; плюшевый медведь; заводная мартышка, которая умеет взбираться по дереву, если ее завести; тигренок из байки; надувной заяц, закрытый пробкой; металлическая заводная игрушка; деревянный Буратино; аист, который пьет воду и т. п.

В роли игрушек дети могут издавать звуки.

В этой игре детям можно дать парные задания: например, потанцевать. Причем надувной заяц может танцевать с тигренком. У них разные конструкции, материал, разные повадки. Аист и Буратино могут разыскивать в земле червячков. Медведь и мартышка могут залезать на дерево. Лягушка и мартышка могут прыгать наперегонки.

Другое задание касается ситуации, когда игрушки испортились.

У куклы, которая умеет закрывать глаза и говорить «ма-ма», – глаза неисправны. То оба закроются и не открываются, а то один только откроется. Голос противно скрипит.

У плюшевого медведя правая нога держится на одной ниточке. Бок продырявлен, зашит. Нитка тоненькая, ненадежная, того и гляди, опилки посыплются.

У заводной мартышки что-то творится с механизмом, поэтому координации движений нет – руки и ноги иногда ведут себя не так, как хочется, а сами по себе.

У байкового тигренка отваливаются пуговки-глаза, они пока держатся, но при резком движении непременно оторвутся.

У надувного зайца все бы ничего, но измазали его чернилами, а он – чистюля. Как отмыться, оттереться? да и за пробкой все время надо следить, она что-то непрочно держится.

У заводной лягушки отломана лапка, поэтому ее все время заносит в сторону.

У Буратино нос раскололся на две части вдоль: какой-то раздвоенный хобот получился, торчит перед глазами, мешает смотреть на мир.

У пьющего аиста – трещина на стеклянной спине, если она увеличится – аист лопнет.

В следующем задании испорченным игрушкам даются парные задания: кукла и тигренок разучивают по нотам песенку на два голоса; мартышка с плюшевым мишкой и лягушка с аистом танцуют вальс; заяц и Буратино стреляют из пневматической винтовки (из лука) по мишеням.

# Музыкальные игры, игры с пением, хороводы и танцы

*Задача:* развивать слуховое восприятие, внимание, чувство ритма, быстроту двигательной и зрительной реакции, певческие навыки, музыкально-ритмические, танцевальные движения, силу голоса, ориентировку в пространстве.

# Для детей 4–7 лет

## Танец щенят [27]

Используется музыка популярного танца маленьких утят. Как известно, в танце движений немного, и все они имитируют движения утенка: раскрывает клюв, отряхивает перышки, машет хвостиком.

В танце маленьких щенят сохраняется тот же принцип: все движения должны быть подражанием движениям маленькой собачки, например: чешет лапой за ухом, машет хвостиком, загребает песок задними лапами, громко дышит, высунув язык.

## Если весело живется [27]

Воспитатель вместе с детьми поет песенку, сопровождая слова «Делай так…» движениями.

Если весело живется,
Делай так… *(Показывает.)*
Если весело живется.
Делай так… *(Показывает.)*
Если весело живется,
Мы друг другу улыбнемся.
Если весело живется,
Делай так… *(Показывает.)*

Движения могут быть такими:
– два хлопка в ладоши перед грудью;
– два щелчка пальцами;
– два удара кулаками в грудь;
– два показа «носа Буратино»;
– оттягивание ушей;
– языком вправо-влево;
– поглаживание живота;
– руки в стороны;
– движение у виска;
– два шлепка по попе.

## Не делай так! [27]

Правила игры идентичны предыдущей. Меняются слова и движения.

Если друг к тебе пришел,
Не делай так… *(Показывает.)*
Если друг к тебе пришел,
Не делай так… *(Показывает.)*
Если друг к тебе пришел,
Это очень хорошо!
Если друг к тебе пришел,
Не делай так… *(Показывает.)*

В игре могут быть следующие движения:
– угроза кулаком;
– высунуть язык;
– остаться с носом;
– повертеть пальцем у виска;
– ковыряться в носу;
– позевать;
– показать кукиш.

# Для детей 5–7 лет

## Успей передать [26]

Играющие выстраиваются в одну шеренгу. Стоящий на правом фланге получает кеглю.

Под музыку или пение воспитателя кеглю начинают передавать из рук в руки до конца шеренги, сначала в одном направлении, а потом в обратном.

Как только музыка обрывается, передачу прекращают, и тот, у кого в этот момент окажется кегля, выбывает из игры. После этого игру начинают снова.

Музыку надо обрывать часто и внезапно, но через равные промежутки времени.

Побеждает тот, кто останется последним.

## Приглашение

Играющие становятся в круг. Водящий идет внутри круга под музыку или пение воспитателя, внезапно останавливается перед кем-либо из играющих и, сделав в его сторону поклон, приглашает следовать за собой. Дальше они идут по кругу уже вдвоем. Водящий вновь останавливается перед кем-либо и приглашает третьего, потом таким же образом приглашает еще 10–12 детей, стоящих в разных местах круга.

Водящий может передвигаться танцевальным шагом и на ходу под музыку делать всевозможные танцевальные движения, которые все идущие за ним должны в точности повторять.

Неожиданно воспитатель дает сигнал (или музыка обрывается). Водящий и играющие разбегаются в разные стороны и становятся в общий круг.

Тот, кто опоздает и встанет в круг последним, становится новым водящим.

## Без пары [26]

Взявшись за руки, играющие образуют два круга, один внутри другого. При этом во внешнем круге должно быть на одного человека больше, чем во внутреннем.

Играет музыка (поет воспитатель), и играющие начинают движение. Один круг двигается по ходу часовой стрелки, другой – в обратном направлении.

По сигналу воспитателя музыка обрывается. Участники игры, произвольно разбиваясь на пары, берут друг друга за руки, причем стараются сделать это как можно быстрее.

Тому, кому не достанется пары, воспитатель предлагает сплясать, спеть, отгадать загадку и т. п. После этого все становятся в два круга и игра повторяется.

## Ходим кругом [26]

Участники игры, взявшись за руки, образуют круг. Водящий становится внутри круга. Медленно двигаясь вправо или влево по кругу, играющие запевают песенку, в которой упоминается имя водящего.

Ходим кругом друг за другом.
Эй, ребята, не зевать!
Все, что Коля нам покажет,
Будем дружно повторять!

Круг останавливается, и водящий показывает какие-либо движения (прыгает, как лягушка, вращает руками, крутится на месте, принимает смешную позу и т. п.). Все дети должны в точности повторить его движения. После этого водящий подходит к кому-либо из ребят в кругу и низко кланяется. Тот, кому поклонились, становится водящим.

Игра повторяется, хоровод движется по кругу в другую сторону.

## У ребят порядок строгий [1] [26]

Дети строятся в шеренгу и запоминают свое место и соседей. По команде воспитателя «Разойтись!» все дети расходятся по площадке и поют песню:

У ребят порядок строгий,
Знают все свои места.
Ну, трубите веселее…
Тра-та-та! Тра-та-та!

Выправкой своей гордимся,
Чем не дошколята мы!
Посмотрите, отличимся,
Раз-два-три! Раз-два-три!

Грудь вперед, бодрей смотрите,
Ровно, прямо голова,
Не болтайте зря руками,
Молодцы мы – хоть куда!

По окончании одного из куплетов воспитатель неожиданно подает команду «В одну шеренгу становись!» и, вытянув руку, показывает направление. Дети должны быстро построиться за ним в указанном направлении. Тот, кто войдет в шеренгу последним, считается проигравшим.

Игра повторяется несколько раз, но направление шеренги меняется.

## Эй, что за народ… [27]

Воспитатель проводит с детьми танец-игру В ней такие слова:

Эй, что за народ за мною идет?
Побежали, побежали, только пятки засверкали.

Каждая строчка повторяется по два раза. Первый раз ее произносит ведущий, второй – дети.

Первая строчка в течение игры меняется: «Эй, что за народ… (все в ладоши бьет; задом наперед идет; по коленям бьет; себя за уши дерет; все вприпрыжку идет; себя за нос ведет; по-гусиному идет; как ишак орет; на носочках идет)» и т. д.

Одновременно со словами необходимо выполнять действия, которые им соответствуют: идти, хлопать по коленям, идти задом наперед и т. д.

Во время второй строчки, которая на протяжении игры не меняется, нужно прекратить разнообразные движения, взяться за руки и побежать по кругу.

Темп игры может увеличиваться.

## Мой и стирай! [27]

Воспитатель описывает танец: «Вообще-то этот танец во всем мире называют „Рок-н-ролл“, но это неправильно. Потому что его изобрела в Веселяндии одна девяностодевятилетняя старушка. А дело было так! Старушка стояла на берегу океана и стирала носочки. Она то так их постирает, то эдак… то так, то эдак.

*(Руками показывает движения, имитирующие стирку.)* А что вы стоите? Давайте повторяйте движения вслед за мной!

Итак, старушка стояла и стирала носочки то справа… то слева… *(Показывает движения, дети их повторяют.)*

А потом прилетела муха Це-це и села старушке на локоть правой руки. А как ее прогнать? Ведь нельзя же выпускать из рук носочки. Они уплывут, и ищи их потом по всему океану. И старушка придумала. Она согнала муху с локтя правой руки левым коленом. Вот так! Два раза! *(Показывает движение, дети повторяют.)*

Но муха была наглая и настырная, и она перелетела на левый локоть. Пришлось старушке сгонять ее правым коленом. Снова два раза! *(Показывает движение, дети повторяют.)*

И пока старушка гоняла муху, у нее из рук выскользнуло мыло! Но она не растерялась – стала нащупывать мыло на дне ногой. А для этого пришлось крутиться вокруг своей оси. Эта ось была у старушки очень тонкая. Она нащупывала и крутилась… *(Показывает движение, дети повторяют.)*

И пока старушка вот так искала мыло, к ней с берега подползла большая черепаха и ущипнула ее за пятку. Бабушка от неожиданности испугалась и подпрыгнула. Вот так! *(Показывает, дети повторяют.)*

И тут старушка обнаружила, что ее носочки все-таки уплыли. Она очень расстроилась, пошла в деревню и все рассказала своему старику. А поскольку тот был совершенно глухой, пришлось не только рассказывать, но и показывать. Старик очень развеселился и пошел показывать эту историю остальным жителям села. И уже вечером вся деревня танцевала новый танец, который называли "Мой и стирай". Вот такая абсолютно правдивая история».

Далее под музыку исполняется танец. Его можно станцевать и под «диско». Воспитатель во время танца демонстрирует все движения и комментирует: «Стираем… муха… колено… упало мыло… черепаха… прыжок… еще раз…».

## Буги-вуги [27]

Воспитатель предлагает детям потанцевать. Все движения в танце сопровождаются словесным комментарием. Дети стоят в круге.

Слова и движения в данном танце звучат и выглядят так:

Руку правую вперед,
А потом ее назад,

А потом ее вперед
И немного потрясем.
Мы танцуем «Буги-вуги»,
Поворачиваясь в круге,
И в ладоши хлопаем вот так…
Раз, два, три!
Буги-вуги, хорошо!
Буги-вуги, хорошо! – *Дети хлопают, берутся за руки и идут к центру, поднимая большой палец.*
Буги-вуги, хорошо!
Мы танцуем все легко!

Танец повторяется несколько раз, при этом изменяются слова и движения в первой его части: «руку левую вперед…», «ногу правую, затем левую», «плечо правое, плечо левое», «ухо правое, ухо левое», «бедро правое, бедро левое» и т. д.

## Если нравится тебе [2] [26]

Все участники свободно располагаются на площадке. Воспитатель становится так, чтобы все хорошо ее видели, запевает песню и показывает движения. Участники подхватывают песню и повторяют движения за воспитателем.

Если нравится тебе,
То делай так. – *Дети делают два щелчка пальцами над головой.*
Если нравится тебе.
То делай так. – *То же самое.*
Если нравится тебе.
То и другим ты покажи.
Если нравится тебе.
То делай так. – *То же самое.*

Дальше все строки куплетов повторяются еще три раза, но движения заменяются другими: сначала два хлопка в ладоши, затем два хлопка по коленям, потом два притопа ногами. Затем дети поют:

Если нравится тебе,
То делай все… – *Дети повторяют подряд одно за другим движения: два щелчка, два хлопка в ладоши, два хлопка по коленям, два притопа ногами.*

Если нравится тебе, – *Все движения повторяются снова.*
То делай все…
Если нравится тебе,
То и другим ты покажи.
Если нравится тебе, – *Все движения повторяются снова.*
То делай так…

В заключение игры поют:

Если нравится тебе,
То ты скажи:
«Хо-ро-шо!»
Если нравится тебе,
То ты скажи:
«Хо-ро-шо!»
Если нравится тебе,
То и другим ты покажи.
Если нравится тебе,
«Хо-ро-шо, хо-ро-шо!»

## Лявониха

Дети стоят в кругу в чередовании мальчик – девочка. Воспитатель говорит участникам игры: «Ребята, возьмитесь за руки! Будем исполнять веселый танец „Лявониха“! Сначала идем по кругу вправо и поем такие слова»:

Лявон Лявониху любил,
Лявонихе черевички подарил!

А теперь идем влево и поем:

Лявониха была ласковая,
В черевичках так отплясывала!

А сейчас опустите руки! Теперь одни девочки, притопывая, идите к центру круга и говорите:

Все девчонки, все девчонки,
О-хо-хо!

А теперь, девочки, пятясь, возвращайтесь назад, а мальчики идут в центр. Топайте и говорите:

Все мальчишки, все мальчишки,
А-ха-ха!

Теперь, мальчики, идите назад, а девочки опять вперед к центру. Не забывайте про слова! Теперь девчонки – назад, а мальчики – вперед, со словами! И снова назад… А теперь все начнем сначала.

# Для детей 6–7 лет

## Музыкальные змейки [26]

Играющие разбиваются на три-четыре равные по количеству участников команды и выстраиваются в колонны по одному параллельными рядами. Во главе каждой команды водящий.

Каждая команда выбирает какую-нибудь знакомую песню. Когда раздается мелодия выбранной песни, вся команда во главе с водящим начинает двигаться по площадке, поворачивая за ним то в одну, то в другую сторону, – «змейкой».

Когда звучит другая песня, команда немедленно останавливается, а двигаться начинает та команда, чью песню исполняют.

Мелодии песен повторяются по нескольку раз.

Водящие должны вести за собой команду так, чтобы они переплетались с другими колоннами в разных направлениях. Когда они запутаются окончательно, воспитатель дает свисток. По этому сигналу все команды как можно быстрее должны занять свое первоначальное положение и поднять вверх руки.

Побеждает команда, которая сделает это как можно быстрее.

## Найди свою пару [26]

Играющие становятся в круг парами, лицом в сторону движения, и берутся за руки. Под веселую, танцевальную музыку они идут по кругу, танцуя кто как умеет. Внезапно воспитатель подает сигнал. Все опускают руки, и те, кто находился во внутреннем круге, быстро поворачиваются и продолжают движение в обратном направлении, остальные продолжают двигаться в прежнем направлении.

Спустя некоторое время воспитатель подает второй сигнал, по которому каждый играющий должен быстро найти свою пару и, не останавливаясь, продолжить танец по кругу.

Музыка не прекращается ни во время сигнала, ни во время поисков играющими своих пар.

Сигналы подаются через равные промежутки времени. Можно дать возможность играющим разойтись в разные стороны шагов на 10–15, а можно подать сигнал, когда они не успеют сделать и двух-трех шагов.

## Хлопай, топай [3] [26]

Дети стоят в любом порядке. Воспитатель запевает. Припев подхватывают все. После слов «Хлопай-топай!» дети делают два хлопка в ладоши и два притопа ногами. После слов «Топай-хлопай!» – два притопа ногами и два прихлопа в ладоши.

Лучше танца «Хлопай-топай»
Ничего на свете нет!
Только хлопай! Только топай!
Лишь бы выдержал паркет.

*Припев:*
Эх раз! Еще раз!
Дети все пустились в пляс!
Хлопай-топай!
Хлопай-топай!
Нет ребят счастливей нас!

Мы танцуем «Хлопай-топай»
Утром, днем и вечером!
Лучший танец —
«Хлопай-топай»,
Когда делать нечего.

*Припев.*

Воспитатель тоже любит
С вами танец танцевать.
За такое представленье
Можно вам поставить «пять».

*Припев.*

Девочка, ты в летнем платье,
Иль совсем наоборот,
Разучите танец этот
И танцуйте целый год!

*Припев.*

# Веселые подвижные игры

*Задача:* развивать двигательные навыки и качества, ориентировку в пространстве, умение сдерживать себя, позитивно относиться к проигрышу, поддерживать товарищей по игре.

# Для детей 3–7 лет

## Бросание в цель [29]

На участке необходимо поставить детскую ванночку или маленький надувной бассейн. Малышей следует расставить на расстоянии 2–3 м от ванночки.

По команде они начинают бросать пластмассовые или деревянные кольца или теннисные мячи в ванну. Нельзя наступать за линию. За попадания нужно поощрять детей.

## Что висит на веревке? [29]

Между стойками натягивается веревка на высоте 2 м от земли. На веревку на нитке подвешиваются разные «премии»-безделушки.

Играющие рассматривают их. Затем им завязывают глаза, и они бегут к веревке, чтобы снять то, что понравилось. Подарок получает тот, кто коснется предмета.

Для малышей используются утешительные призы. Нельзя использовать большую группу бегущих детей с завязанными глазами.

Для более старших детей можно использовать мишень (круг). Выигрывает тот, кто коснулся круга с наибольшим количеством очков.

Другим вариантом является забег с завязанными глазами по прямой, отмеченной линией или кеглями. Выигрывает тот, кто пробежит дальше и не нарушит маркировку.

Забег может быть и круговым.

## Кошки-мышки [29]

Одного из играющих выбирают «кошкой», другого – «мышкой». «Мышка» пытается убежать от «кошки», та же ловит «мышку».

Остальные играющие становятся в круг, держась за руки. Они стараются защитить «мышку», которая бегает внутри круга. «Кошка» пытается прорваться внутрь круга, но дети мешают ей, опуская руки и бегая по кругу.

Если «кошке» все же удается проникнуть внутрь круга, играющие тут же поднимают руки, образуя «ворота», чтобы «мышка» могла выскочить наружу.

Но как только «мышка» будет поймана, «кошка» становится в круг, а «мышка» превращается в «кошку». Новую «мышку» выбирают из числа играющих.

## Откуси кусочек! [29]

Для игры необходимы бечевка, крендель или пряник.

На улице бечевку лучше всего перекинуть через низкий сук дерева. К одному концу бечевки прикрепляют крендель, другой – в руке у воспитателя.

Первый из играющих подходит к кренделю, который висит на уровне среднего роста ребят, и пытается откусить от него кусочек. Руки заложены за спину. Можно поддразнить играющего, поддернуть крендель немного повыше.

Как только кому-нибудь удалось ухватить крендель зубами, он тут же достается ему.

Малыши могут просто касаться ртом пряника.

## Ветер-ветрило [25]

Между стойками натягивают прочную нить. С помощью скрепки на нее подвешивают лист писчей бумаги. По сигналу воспитателя на этот листок надо дуть так, чтобы он продвинулся по нитке примерно на метр.

Можно одновременно натянуть несколько нитей, используя деревья и строения на участке.

## Спящая кошка [29]

Дети усаживаются рядком вдоль проведенной черты. Напротив каждого из них – на расстоянии не менее 2 м – положены камешки («сало»).

Сбоку, между «мышами» и «салом», стоит «кошка». Обеими руками она закрывает себе глаза и время от времени объявляет: «Кошка спит».

Пока «кошка» спит, «мышата» могут переступать черту и «лакомиться салом». Едва только «кошка» объявит, что она «проснулась», «мышата» тут же бросаются со всех ног «домой», за черту.

Пойманных «мышат» «кошка» уводит в свой дом. Игра продолжается до тех пор, пока не удастся поймать всех «мышей», кроме одного, самого ловкого. Он станет «кошкой» в следующем круге.

В младших группах «кошку» изображает воспитатель.

## Штурм крепости [25]

Из пустых картонных коробок (пластиковой тары, пластмассового строительного материала и т. п.) строится крепость. Пушечные ядра заменяют тряпичные или резиновые мячики.

По очереди каждый играющий со всей силой кидает мяч во вражескую крепость. Игра продолжается, пока вся куча не разлетится на составляющие части.

С каждым удачным попаданием играющие издают громкие победные кличи.

# Для детей 5–7 лет

## Эстафета с ложкой [29]

Для игры необходимы две ложки и два любых круглых предмета (деревянные яйца, пинг-понговые шарики, картофелины и т. п.).

По сигналу дети должны дойти (добежать) до определенного места с ложкой в руках, в которой лежит круглый предмет, и вернуться назад.

Яйцо не должно упасть. Если оно упадет, его надо поднять и продолжить путь. Яйцо нельзя придерживать рукой.

Получает награду тот, кто первым придет к финишу. Соревноваться могут и команды.

## Сюрприз [29]

Для игры необходимо ведро или кастрюля и платок для завязывания глаз.

Выбирают водящего, завязывают ему глаза, дают в руки палку и ставят в середину круга.

Невдалеке от водящего на пол кладут какую-нибудь награду или утешительный приз и накрывают его емкостью. Проделывают это тихо, чтобы водящий ничего не слышал.

Водящего можно покружить вокруг себя. Он должен обойти круг и с помощью палки нащупать емкость.

Воспитатель следит за тем, чтобы водящий двигался с осторожностью, не размахивал палкой.

Как только водящий обнаружит емкость с кладом, ему разрешается снять повязку и вытащить сюрприз.

## Попади в цель! [29]

Для игры необходим картонный круг диаметром около 1 м, в середине которого имеется отверстие диаметром около 15 см, а также три мяча – тряпичных или теннисных.

Круг устанавливают под углом к полу на подставке или шесте. На круге можно нарисовать что-нибудь забавное, к примеру мордочку обезьяны, широко разинувшую рот, и т. п.

Играющие становятся на расстоянии 3–5 м от круга. Каждому дают три попытки, чтобы забросить мяч в отверстие на круге. За каждое попадание играющие получают по жетону, за которые по

окончании игры выдается соответствующее вознаграждение. Расстояние можно при необходимости сократить.

В группе малышей расстояние до цели надо уменьшить.

## Кольцеброс [29]

В дерн или песок надо воткнуть две палки на расстоянии 2 м друг от друга.

Играющие становятся по очереди на линии, проведенной на расстоянии 2–3 м от палок. Каждый получает по три кольца, которые надо постараться накинуть на палки.

Величина колец и расстояние до палок от того, кто бросает кольца, должны соответствовать возрасту, росту и возможностям детей.

## Бросание в цель [29]

Несколько ярко раскрашенных жестяных банок надо подвесить на веревке, протянутой между стойками или деревьями.

Дети должны теннисными или тряпичными мячами попасть в банки.

## Донести листок [29]

Необходимы листки плотной бумаги размером с ладонь по числу играющих.

Эстафета проводится в безветренный день на участке или в помещении без сквозняков.

Играющих разбивают на две команды. Они строятся параллельно друг другу. Первому ребенку в каждой команде кладут на ладонь по листку плотной бумаги. Во время игры листок нельзя ничем придерживать. По команде воспитателя первые дети добегают до стульев (кеглей и т. п.), обегают их и бегут назад. Добежав до команды, перекладывают лист на ладонь следующего ребенка, а сами встают в конец ряда.

Если листок упадет, его нужно поднять и продолжить бег.

Эстафета продолжается до тех пор, пока не дойдет очередь до первого ребенка. Побеждает самая быстрая команда.

Вместо листков можно взять игрушечные автомобили на веревке, на которые ставят пластмассовый стакан, наполненный водой.

## Суперэстафета [29]

Для проведения эстафеты потребуется множество самых разных вещей: два передника, две кофточки, две шляпы и т. п.

Дети делятся на две команды, каждый член которой поочередно выполняет разные задания, приготовленные на определенном отрезке пути от старта до финиша: надеть и аккуратно завязать фартук сзади; переобуть обувь; надеть на себя кофту и застегнуть все пуговицы; надеть шапку и завязать завязки. Это могут быть и другие задания: одеть и причесать куклу; нагрузить и разгрузить игрушечную коляску; довезти на машине кубики; построить из кубиков башенку и т. п.

Выигрывает команда, которая наиболее быстро и правильно справится с заданиями эстафеты.

## Нет! Да! [25]

По команде воспитателя дети начинают свободно бегать по площадке и громко-громко кричать: «Нет! Нет!» Встречаясь, они заглядывают в глаза друг другу и еще громче кричат: «Нет! Нет!»

По команде воспитателя дети продолжают бегать, но кричат уже: «Да! Да!», заглядывая друг другу в глаза.

## Прогулка по ручью [26]

На полу или асфальте мелом рисуется извилистый ручеек с разной шириной в разных местах. Дети-«туристы» выстраиваются друг за другом в одну «цепь», кладут руки на плечи впередистоящему, расставляют ноги на ширину ручья и его истока.

Дети медленно передвигаются все вместе, меняя ширину расставленных ног, ступая по берегам ручья. Оступившийся попадает ногой в ручей и встает в конец цепи.

Ритм ходьбы можно задавать стихотворением Е. Алябьевой «Веселый ручеек»:

Ручеек в лесу бежал
И зайчонка повстречал.
Тра-та-та-та, тра-та-та-та —
Громко тот по пню стучал.

Ручеек зайчонку вторит:

Дзынь-дзынь-дзынь, дзынь-дзынь-дзынь.
Колокольчик их услышал:

Динь-динь-динь, динь-динь-динь.
Белочка спустилась с ветки
И орешками – хрум-хрум.
Тук-тук-тук – с березы дятел.
Ах, какой поднялся шум!

## Футбол вслепую [26]

В землю вбивается кол, к нему привязывается двухметровая веревка, а к концу веревки – футбольный мяч в сетке.

Играющему, находящемуся в 5–6 м от мяча, завязывают глаза, предлагают сделать полный поворот кругом, а затем подойти к мячу и ударить по нему ногой.

Кто попадет ногой по мячу, тот и выиграл.

## Золотое зернышко [26]

Играющие становятся в круг попарно, одна пара недалеко от другой. Один из играющих – водящий. Он подходит к какой-либо паре и говорит:

– Добрый день тебе! Что у тебя?

– Золотое зернышко, – отвечает ребенок из пары.

– Что за него?

– Гору снега и озеро воды…

При этом стоящие в паре разбегаются в разные стороны. Спрашивающий становится на их место. Игроки, обежавшие круг с разных сторон, стремятся занять прежние места. Кто добежит первым, тот и становится в паре с водящим, а опоздавший начинает водить, отправляясь с вопросами к другой паре.

Игру можно усложнить. Например, игроки, бегущие навстречу друг другу, должны при встрече взяться за руки, покружиться на месте и затем продолжить бег. Или: присесть, похлопать друг друга по ладоням, вскочить и продолжить бег. Можно придумать и другие усложнения, которые доставят удовольствие участникам игры.

# Для детей 6–7 лет

## Бег в мешках [29]

Для эстафеты потребуются два чистых мешка в рост играющих и две веревки достаточной длины.

Представители двух команд влезают в свой мешок, и им подвязывают эти мешки под мышками. По сигналу воспитателя дети должны допрыгать до цели и обратно.

Можно посоветовать детям прыгать одновременно двумя ногами и не слишком быстро, чтобы не споткнуться и не упасть.

Игру можно видоизменить таким образом: оба играющих прыгают к цели, держась за руки так, что один всегда поможет другому встать, если тот упадет. Здесь побеждает тот, кто меньше падает.

Игру можно проводить также не с мешками, а с кругом: каждый участник эстафеты держит в таком случае круг на уровне бедер и передвигается вперед прыжками.

## Маятник [29]

К шесту или воротам подвешивается веревка так, чтобы она могла качаться, как маятник. На другой конец веревки в сетке привязывается большой мяч. Под точкой равновесия такого маятника ставят в ряд девять кеглей вдоль плоскости его качания. Мяч отводят на метр-два в сторону и отпускают, но так, чтобы при качании «туда» он прошел мимо кеглей, а при возвращении в исходное положение сбил бы как можно больше кеглей.

## Жужа [25]

Водящий-«Жужа» сидит на стуле с полотенцем в руках.

Все остальные дети бегают вокруг нее, строят рожицы, дразнят, дотрагиваются до нее, щекочут.

«Жужа» терпит, но когда это ей надоедает, она вскакивает и начинает гоняться за «обидчиками» вокруг стула, стараясь отхлестать их полотенцем по спинам.

Дразнилки не должны быть обидными.

Полотенцем водящий бьет несильно.

## Аисты [26]

В игре участвуют шесть-восемь детей. Они изображают аистов и становятся в общий круг.

Каждый «аист» должен свить себе «гнездо», начертив вокруг себя круг диаметром 1 м. Водящий «гнезда» не имеет, он стоит в центре большого круга.

По сигналу начинается игра. Все «аисты» поднимают правую ногу и стоят на левой.

Водящий, прыгая на одной ноге, выбирает себе любое «гнездо» и прыгает в него. Как только в одном «гнезде» окажутся два «аиста», они оба выскакивают оттуда и скачут на одной ноге (разрешается ноги менять), огибая большой круг, один справа, другой слева. Остальные «аисты» в это время могут опустить ногу.

Тот, кто вернется первым, занимает «гнездо», а тот, кто опоздает, – становится водящим. Больше двух раз одному и тому же играющему быть водящим нельзя: если не успевает занять «гнездо», выбывает из игры. Вместо него в игру вступает новый участник.

## Чут-гут [26]

На спортивной площадке играют пятеро-шестеро детей. Они становятся в одну шеренгу на расстоянии вытянутой руки у черты.

У каждого играющего в руках гимнастическая палка. По сигналу воспитателя они один за другим начинают бросать свои палки, стараясь, чтобы они залетели в одном направлении как можно дальше.

Тот, чья палка упадет ближе всех, должен побежать вперед, собрать все брошенные палки и принести их обратно. При этом, подбирая каждую палку и возвращая ее хозяину, он должен громко говорить: «Чут-гут, чут-гут!»

Затем игра повторяется. Тот, кто три раза подряд окажется самым неловким, выбывает из игры или выполняет какое-нибудь веселое поручение детей.

# Веселые «завиральные» истории

# Для детей 4–7 лет

*Задачи:* развивать воображение, фантазию, целенаправленное внимание, слуховое восприятие, память, быстроту реакции.

Воспитатель предлагает детям послушать знакомую им сказку только на новый лад. Всякий раз, когда дети заметят несоответствие по сравнению со знакомой им фабулой, они должны хлопнуть в ладоши или топнуть ногами. Первые истории сочиняет воспитатель, затем роль ведущего передается детям.

## Волк и семеро козлят [29]

Жила-была коза. И было у нее семеро славных маленьких козлят. Однажды собралась коза пойти из дому, вот и говорит она своим пушистым деткам: «Козлятушки мои, ребятушки, *пойду-ка я на пруд, половлю для вас шоколадных рыбок.* А вы будьте умными разумными, ведите себя хорошо, *а дверь входную всякому открывайте, кто в нее ни постучит».*

– Хорошо, мамочка, – сказали козлятки, и только мать за дверь, *как они всей гурьбой бросились смотреть телевизор.*

– До чего же скучная передача сегодня! – сказал самый маленький *котенок.* – Обычно *«Спокойного утра, крепыши!»* куда смешнее.

Тут раздался стук в дверь.

– Откройте, милые детки! – *прохрипел* кто-то *нежным* голосом. – Ваша *бабушка* пришла, *кефира* принесла.

– Совсем ты не наша мама, – ответили козлятки, – у нашей *дочки* голосок приятный, как у *старой вороны!*

Волк в ярости убежал. Но в *городе* он у одного *пекаря* купил себе *кактус,* съел его, и вдруг у волка сделался тоненький голосок.

Долго ли, коротко ли, стучится снова волк в *конуру.* А голос-то у него точь-в-точь как у козы-матери. Но козляток не проведешь: они попросили его положить на *подоконник* свой *нос.*

– Ой-ой-ой! – испуганно заблеяли они, увидев его. – Вовсе ты не наша мамочка. У тебя *лапа голубая,* а вот у нашей *мамочки – черная.* Ты – злой *зеленый* волк!

Побежал тут волк к *мельнику,* купил себе муки, обе *лапы* свои в ней *вывалял.* Стали они у него белые-пребелые.

Снова постучался волк в *свинарник.* Тут уж *котята* и вправду решили, что это мать их пришла. Впустили они волка, а он им всем *подарил по шоколадке.* Потом *повел* их волк *на ярмарку,* чтобы покататься на каруселях. И только самый маленький

козленок спрятался в *кастрюле.*

Пришла коза домой и опечалилась, что увел волк ее деток. Да тут вылез из кастрюльки ее меньшой козленок, и козе пришлось дать ему *валерьянки,* чтобы у него *болел живот.* Взяла *она иголку с нитками и пошла со своим слоненком на лужайку.* Там волк лежал под елкой и спал. «Вжик-вжик» – *взрезала* коза волку *брюхо,* оттуда выпрыгнули целые-невредимые все ее козлятушки-ребятушки. *Собрали они на лугу целую кучу шишек, напихали клецки волку в живот, и коза мигом зашила рану.*

*Тут волк проснулся да как подпрыгнет от жажды – так высоко, что зацепился когтями за облако. Волк подтянулся на облачке, сел на него и перевел дух. Потом стал махать лапой цыплятам и кричать, чтобы они помогли ему спуститься вниз, но никто его и слушать не хотел.*

## Гуси-лебеди (авторская)

Жили мужик да баба. У них были дочка да сынок маленький. Ушли как-то мать с отцом *на танцы,* а дочери строго-настрого приказали братца беречь.

Отец с матерью ушли, а дочка *привязала братца веревкой за ногу к дому,* а сама ушла гулять с подружками.

Налетели гуси-лебеди, хотели мальчика утащить, а *веревка его держит.* Тогда *стащили гуси-лебеди из сарая пилу и распилили веревку.*

Вернулась девочка, а братца-то нет, только *веревка на траве лежит.* Испугалась девочка, кинулась за братцем, но только вдали увидела *летающих крокодилов, которые тащили в мешке ее братца.*

*Поплелась еле-еле девочка догонять крокодилов.* Видит, в поле печка стоит. Спросила девочка у печки, куда гуси-лебеди унесли ее братца. А печка *предложила ей свою трубу почистить, очень уж она закоптилась.* Девочка *согласилась, спешить-то ей было некуда.*

*Поплелась девочка дальше, вся черная от сажи.* А на пути у нее яблонька. Спросила девочка у яблоньки, куда *крокодилы* полетели. Яблонька предложила девочке *наварить яблочного варенья на всю зиму из ее лесных яблочек.* Тем более, что от печки-то она ушла недалеко. Никогда девочка раньше не варила варенья. *Сложила она в таз целые яблоки, насыпала соли, сухой горчицы, да и поставила на печку.* Довольная осталась своим вареньем, да и *поплелась* дальше.

Наткнулась на *компотную речку во фруктовых берегах.* И у речки она спросила про братца. *Только речка и слушать ее не стала, уж очень грязная она была. Залила речка девочку компотом,*

*забросала фруктами, еле унесла девочка ноги.*

Долго девочка то *плелась,* то бежала по полям да лесам. Вдруг увидела избушку Бабы Яги. Рядом с избушкой на *козлиных ножках* сидит братец, *кудель прядет.* Пригласила Баба Яга девочку в дом, *напоила, накормила, к себе жить пригласила – скучно ей одной в лесу было.*

– А как же мои матушка и батюшка без нас? – забеспокоилась девочка.

*Баба Яга и их обещала на летающих крокодилах привезти.*

*– Все вместе, – говорит, – будем жить. Печка нам будет пироги печь, яблонька яблочки растить, а речка – компоты варить. Все сыты будут.*

*С тех пор зажили они все вместе дружной семьей, а Баба Яга превратилась в добрую бабушку.*

## Маша и медведь (авторская)

Жили-были дедушка да бабушка. Была у них внучка Машенька.

Собрались раз подружки в лес, пришли звать с собой Машеньку. Она отпросилась у бабушки с дедушкой и пошла с подружками по грибы да по ягоды.

Пришли девушки в лес, разбрелись в разные стороны. Машенька ушла от подружек далеко и заблудилась.

В самой чаще набрела она на избушку. А избушка-то не простая, *на курьих ножках.* В избушке этой жил *трусливый медведь.* Он всех *боялся, поэтому соорудил избушку как у Бабы Яги, чтобы все обходили ее стороной.*

Но у Машеньки не было другого выбора. Как дойти до своей деревни, она не знала. Приготовилась *она к смерти лютой. Ведь Баба Яга любила есть маленьких девочек.*

А раз уж умирать, *так Машенька решила напоследок повеселиться. Разбила мячом у медведя все горшки, измазала кашей все стены, разлила на полу масло, до пуза наелась и легла спать.*

Пришел медведь, *увидел, что натворила Машенька, похвалил ее* и оставил у себя жить.

Стала Машенька жить у медведя. Тот каждый день в лес уходил, а Машеньке наказывал без него никуда не уходить.

День и ночь думала Машенька, как ей от медведя убежать. Думала она, думала и придумала. Попросила она медведя гостинцев бабушке с дедушкой отнести. Медведь согласился. А Машенька *нарезала огромную миску салата, заправила его сметаной, да себе на голову и поставила.* Залезла в короб и сидит тихо, как мышка.

Взвалил медведь короб на спину, да и понес в деревню. Идет, чувствует, что у него по *спине что-то струйкой льется. Лапой по спине провел, попробовал на язык, а это сметана. Понравилась медведю сметана, стал он присаживаться через каждые сто метров на пеньки да лизать себя.* А Машенька из короба ему кричит:

Вижу, вижу!
Не садись на пенек,
Не ешь пирожок!
Неси бабушке,
Неси дедушке!

Пока медведь короб до деревни донес, *вся сметана от тряски-то и вылилась.* Почуяли местные *кошки сметанку, собрались большой стаей, да как накинулись на медведя, давай его со всех сторон лизать. Медведь еле отбился.*

Услыхали бабушка с дедушкой шум, выбежали из дома. А у дома *медведь стоит, от кошек отбивается.* Увидел медведь бабушку с дедушкой, бросил наземь короб, да и пустился наутек в лес. *Очень уж он боялся, что Машенька его догонит.*

Открыли старики короб, а там *чучело сидит, все в салате и сметане. Испугались они, закричали, да и бросились тоже наутек в лес.*

*– Куда же вы? – закричала им вслед Машенька. – Это же я, ваша внучка!*

Остановились бабушка с дедушкой, оглянулись, а из короба и впрямь их внучка вылезает. Обрадовались они. Стали Машеньку обнимать, целовать, умницей называть. *Да еще и салата вдоволь наелись.*

## Кот, петух и лиса (авторская)

В лесу в маленькой избушке жили-были кот да петух. Кот рано вставал, на охоту ходил, а Петя-петушок оставался дом стеречь да хозяйством заниматься.

Сидит как-то петушок на жердочке, песенки распевает. Бежала мимо лиса. Услыхала она петушка, *очень ей понравилась его песенка.* Села она под окно и запела:

Петушок, петушок —
Золотой гребешок,
Выгляни в окошко —
*У меня грибов лукошко.*

А петушок ей отвечает:

*– Сама ешь свои грибы! Меня и тут неплохо кормят!*

Лиса продолжает:

*– Петя-петушок, заслушалась я твоими песнями. Голос у тебя звонкий, чистый. У меня к тебе есть деловое предложение. Я хорошо играю на гитаре, а ты поешь. Давай создадим инструментально-вокальный ансамбль и назовем его «Петялис». Как ты думаешь?*

Подумал-подумал петушок, да и согласился. Выглянул он в окошко, а лиса его – цап-царап – схватила и понесла.

Петушок испугался, закричал:

– Несет меня лиса за темные леса, за высокие горы! Котик-братик, выручи меня!

Кот был недалеко, услыхал, помчался за лисой и отнял у нее петушка.

*Лиса расстроилась, сидит, плачет. Не будет у нее ансамбля, не заработает она денег. А кот ее утешает:*

*– Ты, лиса, лучше с волком вместе пой да играй. Он как раз тебе пара.*

На другой день кот опять ушел на охоту, строго-настрого предупредив петушка не высовываться из окна, никому дверь не открывать. Петушок все по дому сделал, сидит на жердочке песни распевает. А лиса тут как тут. Говорит ласковым голосом петушку:

*– Петя, петушок – золотой гребешок, выгляни в окошко, я тебе что-то хочу сказать.*

А петушок ей в ответ:

*– Нашла дурака! Мне кот запретил с тобой разговаривать. Не хочу я выглядывать в окошко, мне и тут хорошо!*

Лиса все продолжает уговаривать петуха:

*– Решила я, Петя, открыть швейную мастерскую да про тебя подумала. Клюв у тебя острый, ты сможешь им дырки для петель быстро делать. Денег много заработаем! Купишь себе мешок гороха.*

Подумал-подумал петушок, предложение лисы ему понравилось. Высунулся он из окна, а лиса его – цап-царап – да и понесла в лес. *А чтобы петушок не голосил, завязала ему рот платком.* Чует петушок, дело его плохо. *Стал клювом об ветки тереться. Платок и спал с клюва.* Закричал на весь лес петушок:

– Несет меня лиса за темные леса, за высокие горы! Котик-братик, выручи меня!

Кот хоть и далековато был, но успел спасти петушка. И на

третий раз все же сманила лиса петушка *предложением стать цирковым артистом.* Не услыхал кот зова петушка, потому что был очень далеко.

Вернулся кот домой, а петушка нет. Погоревал-погоревал, да и отправился его выручать. Пошел он вначале на базар, купил там себе сапоги, шляпу с пером да музыку – гусли. Настоящий музыкант стал. Пришел к дому лисы да стал на гуслях играть и петь:

Трень, брень, гусельки,
Золотые струнушки.
Дома ли, лиса?
Выходи, лиса!

*Выглянула лиса в окно и увидела музыканта. Обрадовалась она, послала свою дочку Чучелку позвать в дом дорогого гостя. Зашел кот в дом лисы готовый отбивать петушка, но увидел что-то странное. Петушок в красивом кафтане играет на гитаре, а лиса пляшет и платочком машет. Удивился кот. Стал звать петушка домой. А тот ему и говорит:*

*– Не вернусь я, котик-братик. Мы с лисой решили стать бродячими музыкантами и цирковыми артистами. Вон, смотри, какие мы костюмы сшили. Давай и ты с нами. У тебя уж и гусли есть.*

*Подумал-подумал кот, да и согласился. Надоело ему по лесу бегать, охотиться.*

С тех пор опять кот и петух живут вместе, а лиса уж больше к ним и не показывается.

## Красная Шапочка (авторская)

Жила-была в одной деревне маленькая девочка, все очень любили ее. Она всегда ходила в красной шапочке, которую подарила ей бабушка. За это и прозвали ее Красной Шапочкой.

Как-то испекла мама пирожок и послала с ним свою дочку к бабушке, чтобы узнать про ее здоровье.

Идет Красная Шапочка по лесу, а навстречу ей – *огромный Медведь. Увидел он в корзинке у Красной Шапочки пирожок и горшочек масла, так захотелось все это съесть! Спрашивает он у девочки:*

– Куда ты идешь, Красная Шапочка?

А Красная Шапочка не знала, что в лесу опасно разговаривать с *медведями.* Взяла да и рассказала ему все.

– А далеко ли живет твоя бабушка? – спрашивает Медведь. – *Дойдешь ли ты туда своими маленькими ножками?*

– Живет моя бабушка довольно далеко, – отвечает Красная Шапочка. – Вон в той деревне, за мельницей, в первом домике с краю.

*– Давай я тебя на себе довезу, – предложил Медведь, – только вот с корзинкой тебе будет неудобно, давай я ее сам понесу.*

*Согласилась Красная Шапочка, залезла Медведю на закорки. Высоко сидит, далеко глядит.*

*А пока Медведь нес Красную Шапочку до бабушкиного дома, съел он и пирожок и маслице. Оставил он девочку на тропинке недалеко от дома бабушки, а сам спрятался в кусты. Видит, к дому подкрадывается Волк.* Стучится он в дверь: «Тук-тук!»

– Кто там? – спрашивает бабушка.

– Это я, внучка ваша, Красная Шапочка, – отвечает Волк тоненьким голоском. – Я к вам в гости пришла, пирожок принесла и горшочек масла.

*– Ага, – думает Медведь, – что-то здесь не так! Как это Волк узнал про бабушку? Наверное, подслушал наш разговор. Подойду-ка я поближе, посмотрю в окошко, что будет делать Волк.*

Волк дернул за веревочку, про которую ему сказала бабушка, и открыл дверь. *Только он собрался проглотить бабушку, как в дверь вломился Медведь.*

*– Красная Шапочка! – зарычал он. – А где же твой пирожок и горшочек маслица?!*

*– Да, да, да, – закричала подслеповатая бабушка, – где мой пирожок? Моя внучка всегда приходит с пирожком. Ты его съела сама?! Я очень огорчена. Встань в угол и подумай над своим поведением!*

*Волк растерялся от такого поворота вещей. А тут как раз в дверь постучала настоящая Красная Шапочка. Бросился Волк в шкаф и забился там в угол. Медведь же вместо Волка улегся в бабушкину постель. Бедная старушка скатилась с постели на пол, да так и осталась там лежать на коврике.*

Красная Шапочка постучалась: «Тук-тук!»

– Кто там? – *спрашивает Медведь* грубым голосом.

Красная Шапочка подумала, что бабушка простудилась. Она дернула за веревочку, как сказала ей бабушка, и вошла в дом. *Только тут она заметила, что в ее руках нет корзинки с пирожком и маслицем.*

*– Какой ужас! – подумала Красная Шапочка. – Чем же я буду угощать бабушку?!*

*Увидела она у бабушки на столе корочку хлеба да пустой горшок, взяла их и подарила бабушке. Она и не заметила, что*

*вместо бабушки в постели лежал Медведь.*

Красная Шапочка тоже легла в бабушкину постель. *Своими маленькими пальчиками она стала тыкать Медведю то в нос, то в глаза, то в рот, то в уши, удивляясь, что они такие большие и мохнатые. Медведь терпел-терпел да как чихнет. Очки спали с глаз. Тут девочка увидела маленькие, черненькие медвежины глаза и как закричит:*

*– Что это, Мишка, ты делаешь в постели моей бабушки? Ты что, ее съел? Ты настоящий обманщик! Я тебе все рассказала, а ты этим воспользовался!*

*– Это я обманщик?! – возмутился Медведь. – А кто мне подсунул черствую корку хлеба и пустой горшок? Тебе не стыдно? Это ты настоящая обманщица!*

В это время мимо домика шли охотники. Услыхали они звериный рык, быстро вбежали в дом и направили свои ружья на постель, где лежали Медведь с Красной Шапочкой.

*– Руки вверх! – закричали они. – Кто съел бабушку? Признавайтесь!*

*– Это не я! – сказал Медведь.*

*– Это не я! – сказала Красная Шапочка.*

*– Убейте лучше Волка, который сидит в шкафу, – пробасил Медведь.*

*Волк услыхал, что его хотят убить, да как бросился наутек из шкафа в дверь. Охотников с ног сбил. А тут еще бабушка очнулась, из-под кровати вылезла да как закричит:*

*– Кто тут хотел меня съесть?!*

*Охотники с перепугу упали в обморок. Они-то думали, что бабушка у Волка в животе. Пришлось их на свежий воздух выносить.*

*Бабушка же от радости напекла пирогов целый таз. Так что Медведь наелся и с собой еще взял. А Красная Шапочка больше ни с кем в лесу не разговаривала.*

## Колобок (авторская)

Жили-были старик со старухой. Попросил как-то старик колобка ему испечь. Старики бедными были. Но старуха по амбару помела, по сусекам поскребла, нагребла горсти две муки, замесила тесто на сметане, скатала колобок, изжарила его в масле и положила на окно, под солнышко *допекаться.*

*Допекся колобок, покрылся румяной корочкой. Посмотрел на себя в оконное стекло как в зеркало, сам себе понравился. «Надо бы мир посмотреть да себя показать!'» – подумал он.*

Покатился колобок с окна на лавку, с лавки на пол – да и к

двери, прыг через порог в сени, из сеней на крыльцо, с крыльца на двор, а там и за ворота, дальше и дальше.

Катится колобок по дороге, а навстречу ему заяц:

– Колобок, колобок! Я тебя съем!

*Как назло бабка забыла колобку рот прорезать. Не может он говорить. Глазами зайцу и так и эдак показывает, чтобы тот ему рот прорезал, а заяц понять не может.*

*– Да ну тебя, какой-то ты странный! Может, я от тебя бешенством заболею! – оттолкнул заяц колобка. Попал колобок на сучок палки, лежащей на дороге. Проткнул сучок дырку в колобке как раз там, где должен быть рот.*

*– Ты чего пихаешься, заяц! – завопил колобок.*

*Заяц от неожиданности даже подпрыгнул. Он никогда не видел говорящих колобков. Отскочил на безопасное расстояние и на всякий случай закрыл глаза.*

– Не ешь меня, косой, а лучше послушай, какую я тебе песенку спою. Заяц *открыл глаза* и поднял уши, а колобок запел:

Я колобок, колобок!
По амбару метен,
По сусекам скребен,
На сметане мешен,
В печку сажен.
На окошке стужен.
Я от дедушки ушел,
Я от бабушки ушел,
От тебя, зайца, не хитро уйти.

*– Поешь ты неважно, – насмешливо заметил заяц, – а что ты еще умеешь делать?*

*– Я все умею делать! Я самый храбрый! Самый умелый! Самый лучший! – задиристо ответил колобок.*

*– Хорошо, – с некоторым недоверием предложил заяц, – раз ты самый смелый, я буду с тобой дружить. Будешь меня от лисы и волка защищать.*

И покатился колобок дальше, *а заяц поскакал рядом с ним.* Катится-катится колобок по тропинке в лесу, а навстречу ему серый волк:

– Колобок, колобок! Я тебя съем!

*Заяц от испугу под куст забился, сидит и дрожит. А колобок жалуется волку:*

*– Несчастный я калека! Вон у тебя и ручки и ножки есть, ты можешь меня лапами прижать, да и съесть. А у меня ни ручек, ни ножек. Есть не могу, скакать, бежать и ходить тоже. Только*

*катиться могу. Голова от этого целый день болит. Пожалей меня несчастного, слепи мне ручки и ножки!*

*Удивился волк, даже и не знает что сказать.*

*«Какой-то странный колобок. Не буду, пожалуй, его есть», – подумал волк, а вслух произнес:*

*– Хорошо, я тебе помогу. Я хороший волк, всех жалею.*

*– А я тебе за это песенку спою, – предложил колобок и запел свою песенку о том, как его месили и жарили.*

*– Ой, ой, не надо петь! – взмолился волк. – У тебя совсем нет слуха!*

*Слепил из глины волк колобку ручки и ножки, прилепил их и положил колобка на солнышко, чтобы глина быстрее высохла. Зайца, конечно, волк не заметил. Не тем был занят. Зайцу это очень понравилось, и он решил, что колобок и впрямь смелый. А волк скорее ретировался от сумасшедшего колобка.*

Поспешил колобок дальше. То катится, *то бежит, то скачет.* Как хорошо иметь ручки и ножки! А навстречу ему медведь идет, хворост ломает, кусты к земле гнет:

– Колобок, колобок! Я тебя съем!

*– Петь я тебе не буду, – отвечает колобок, – волк сказал, что у меня слуха нет. Могу станцевать, у меня теперь ножки есть.*

*– Так и быть, танцуй, – согласился медведь, – в лесу так скучно.*

*Стал колобок танцевать. Только этого он совсем не умел делать. От неловкости он пошатнулся и свалился прямо в лужу.*

*– Ну вот, – взревел медведь, – весь обед испортил! Кому ты теперь такой красавец нужен!*

*Ушел медведь, а колобок мокрый и грязный остался лежать на тропинке. Заяц из-за куста увидел, что медведь не съел колобка, еще больше поверил, что колобок смелый. Румяная корочка у колобка размякла, он весь вымазался в грязи. Фу, каким некрасивым стал! Да к тому же в воде отлепились от колобка глиняные ручки и ножки. Решил заяц другу помочь. Отнес он его к реке, отмыл всю грязь и положил сохнуть на ветерок. Обсох колобок – прежнего лоска нет, но хоть не грязный.*

Покатился колобок дальше, а навстречу ему лиса:

– Здравствуй, колобок! *Что это ты так неважно выглядишь? Что с тобой случилось?*

Колобок лисе рассказал о своих похождениях и песенку спел, и станцевал брейк-данс без ножек. А лиса слушает да облизывается. Давно она уже не ела, согласна была даже на грязноватого колобка.

*Но тут из-за кустов выскочил заяц. Он так поверил в смелость колобка, что решил перед лисой похвастаться своей*

*смелостью. А лиса, увидев зайца, сразу забыла о колобке. В один прыжок оказалась она около хвастунишки и утащила его в лес.*

*Колобок остался один. Ему стало очень грустно. Лежит он на тропинке и плачет. А тут рядом дед с бабкой как раз грибы собирали. Услыхали они, что кто-то плачет, и поспешили на помощь. Увидели колобка, обрадовались. Взяли его домой, привели в порядок и зажили дружно все вместе.*

## Репка (авторская)

Посадил дед репку – выросла репка большая-пребольшая.

Стал дед репку из земли тащить: тянет-потянет, вытянуть не может. *Спина у деда заболела, пот градом по лицу катится, рубаха вся аж взмокла. А репка сидит в земле, зацепилась хвостиком за большой камень да посмеивается на дедом:*

*– Где тебе, дед, меня вытащить! Я вон какая уродилась! А у тебя силенок нет совсем.*

*Обиделся* дед на репку и позвал на помощь бабку. Бабка за дедку, дедка за репку: тянут-потянут, вытянуть не могут. *А репка только похохатывает:*

*– Ха-ха-ха! Ой, умора, сейчас от смеха тресну! Дед, ты что, с ума сошел – старую бабку позвал! У нее же совсем нет силенок. Пока вы меня тащите, я еще подрасту да так и останусь жить в земле.*

Разозлился дед на репку.

*– Ну, ладно, – говорит, – ты меня еще не знаешь! Потом пожалеешь, что издевалась над нами!*

Позвал дед на помощь *сразу* внучку, Жучку, кошку и мышку. А они мал мала меньше. Дед засучил рукава, выпил для сил кваску и ухватился за репку. Стали они тянуть репку. Мышка за кошку, кошка за Жучку, Жучка за внучку, внучка за бабку, бабка за дедку, дедка за репку: тянут-потянут, а вытащить *не могут – камень* в земле мешает.

*Но тут на счастье деда к ним в гости зашел сосед – молодой да сильный. Увидел он расстроенных соседей, решил им помочь. Взял лопату и подковырнул камень, который хвостик репки держал. Репка вся и вывалилась из земли.*

*Обрадовались тут все, пошли бабкины блины со сметаной есть. А вредную репку посадили в темный и холодный подпол, чтобы подумала о своем поведении. Правда, каша зимой из той репки была очень вкусна!*

## Петушок и бобовое зернышко (авторская)

Жили-были петушок и курочка. Петушок все торопится, все торопится, а курочка знай себе приговаривает:

– Петя, не торопись, Петя, не торопись.

Клевал как-то петушок бобовые зернышки да второпях и подавился. Подавился, не дышит, не слышит, словно мертвый лежит.

Перепугалась курочка, бросилась к хозяйке, кричит:

– Ой, хозяюшка, дай скорей маслица, петушку горлышко смазать: подавился петушок бобовым зернышком.

*Испугалась хозяйка, послала курочку скорей корову доить, чтобы та молока для маслица дала. Прибежала курочка в коровник, а как доить корову не знает. Стала она своими крылышками за вымя дергать, но только разозлила корову.*

*Сидит курочка и плачет от бессилия. По тут как раз в коровник зашел хозяйский кот. У него лапки мягкие. Погладил он вымя коровки своими бархатными лапками, из сосочков молочко-то и полилось. Да вот беда – хозяин корову-то не покормил! Молока совсем мало, масла из него не получить.*

Побежала курочка к хозяину:

– Хозяин, хозяин! Дай скорей коровушке свежей травы, коровушка даст молочка, из молочка хозяюшка собьет маслица, маслицем я смажу петушку горлышко: подавился петушок бобовым зернышком.

*– Некогда мне по лугам сейчас ходить, траву косить. У меня и так дел невпроворот, пусть корова сама на луг идет и траву там жует.*

*Вернулась курочка к корове и выпустила ее из коровника на лужок. Да только вот забыла она привязать корову к колышку. Корова щипала травку, щипала и ушла далеко от дома, прямо к лесу. А в этом лесу жил голодный волк. Увидел из-за кустов он корову, обрадовался:*

*– Ага, – кричит, – добыча сама ко мне пришла! Сейчас я тебя съем!*

*– Не ешь меня, серый волк, – взмолилась корова, – я тебе лучше песенку спою:*

Я коровушка, корова,
Молока даю я много,
Всех кормлю я молочком
И своим крутым бочком.
Петушка должна спасти,
Не вставай ты на пути.
Не то петушок умрет,
Песню больше не споет.

*Волк в душе был добрым, проникся он горем петушка, не стал корову есть. Попил немного молочка парного, тепленького и убежал в свой лес зайцев ловить.*

*Волк убежал, но возникла другая проблема – мало травы на лугу, засушливое выдалось лето. Вернулась корова с пастбища, а травы вдоволь не наелась, чтобы молока много было.*

Побежала курочка к кузнецу за косой.

– Кузнец, кузнец, дай скорей хозяину хорошую косу. Хозяин даст коровушке травы, коровушка даст молока, хозяюшка даст мне маслица, я смажу петушку горлышко: подавился петушок бобовым зернышком.

Кузнец дал хозяину новую косу. *Тот пошел на лесную поляну, где солнце не выжгло траву, и накосил много свежей, душистой травы для коровушки. Та наконец-то наелась и дала целое ведро молока.* Хозяюшка взбила масло, дала его курочке.

Бросилась курочка к петушку, чтобы смазать ему горлышко маслицем, а тот *сидит на жердочке и поет. Удивилась курочка. Она так старалась помочь петушку, а помощи и не потребовалось. Курочка бегала долго. За это время петушок уже давно бы умер. На его счастье старый пес Барбос проходил рядом. Увидел он задыхающегося петушка, надавил ему сильно на грудь, бобовое зернышко и выскочило наружу. Пришлось курочке маслице отдать в благодарность Барбосу. Он его с удовольствием слизал.*

## Лиса, заяц и петух (авторская)

Жили-были лиса да заяц. У лисы была избушка ледяная, а у зайчика лубяная. Пришла весна – у лисицы *избушка как стояла, так и стоит, а у зайца вся покосилась.*

Пришел заяц к лисе проситься пожить:

*– Впусти меня, лиса, в свой ледяной дом, а то мой в аварийном состоянии.*

*Впустила лиса зайчика, а тот и рад. Перетащил к лисе всю свою мебель, съестные припасы, одежду и прочие бытовые предметы. В доме у лисы стало совсем тесно, не развернуться, не повернуться. Загрустила лиса, пошла на улицу проветриться, а навстречу ей собаки:*

*– Почему, лиса, грустишь?*

*– Как мне не грустить! Пустила я к себе в дом зайчика пожить, а он захламил весь дом, не пройти и не проехать. Не знаю, что теперь и делать.*

– Не плачь, зайчик, – говорят собаки, – мы выгоним лису.

*Лиса посмотрела на собак как на сумасшедших, покрутила пальцем у виска и пошла опять печалиться. А собаки заглянули в дом лисы – там и вправду было много лишних вещей. Зато стало теплее. Собаки тоже решили остаться в лисьем доме жить. Заяц совсем не возражал. Чаем с баранками всех угостил.*

*Идет лиса, печалится, а навстречу ей* медведь:

– О чем, зайчик, плачешь?

*Лиса огляделась вокруг, но зайца не увидела. Она подумала, что медведь ошибся, и стала ему жаловаться:*

*– Как мне не грустить! Пустила я к себе в дом зайчика пожить, а он захламил весь дом, не пройти и не проехать. Не знаю, что теперь и делать.*

– Не плачь, зайчик, – говорит медведь, – я выгоню лису из твоего дома.

*Удивилась лиса, решила, что все вокруг сошли с ума. Пошла от медведя подальше. А медведь заглянул в ледяной дом лисы и нашел там приятную компанию, распивающую чай с баранками. Увидел медведь на столе банку с медом и сразу про все забыл. Залез кое-как в дом и уселся за стол. Заяц и ему чаю налил.*

*Идет лиса, печалится, а навстречу ей* петух *с косой идет. Спрашивает у лисы:*

*– Ты чего, лисонька, печалишься? Что слезоньки льешь?*

*Обрадовалась лиса, что ее зайцем не называют, стала жаловаться петуху:*

*– Как мне не грустить! Пустила я к себе в дом зайчика пожить, а он захламил весь дом, не пройти и не проехать. Не знаю, что теперь и делать.*

*Петух не стал обещать лисе выгнать зайца. Он предложил ей отремонтировать его лубяной дом.*

*– Твой дом, лиса, скоро растает, а дом из дерева простоит долго, – посоветовал петух.*

*Так они и сделали. Наняли работников – столяров и плотников. Они отремонтировали дом зайца. Стал он как новый, с резными наличниками, высокой трубой. Незаметно ночью перебралась лиса в дом зайца и закрылась на крепкие запоры. Утром петух пошел к дому лисы и запел:*

– Ку-ка-ре-ку! Несу косу на плечи, хочу лису посечи! Ступай, лиса, вон!

*Удивились жители ледяного дома такому поведению петуха, высыпали все на улицу. А солнце с утра уже палит вовсю. Ледяной дом лисы начал таять на глазах. Все вещи зайца оказались в большущей луже. Петух же с тех пор дружно жил с лисой в деревянном доме. Больше они к себе никого не пускали.*

## Гадкий утенок (авторская)

У воды под лопухами на яйцах сидела утка. В одно прекрасное утро скорлупки затрещали, и показались желтые утята. А из яйца, похожего на индюшачье, вывалился огромный некрасивый птенец.

На другой день утка повела птенцов *в магазин, чтобы подобрать одежду. Всем одежда подошла, кроме самого большого утенка. Повела мама-утка своих детей на дискотеку, чтобы познакомить со всеми птицами.*

*На дискотеке веселились разные птицы: куры, петухи, гуси, индюки. Они танцевали и хвастались своими нарядами.*

Птицам понравились утята, кроме одного – самого большого и некрасивого. Они начали его толкать, клевать, щипать, насмехаться над ним. Утенок так испугался, что пустился наутек с *дискотеки.*

Очутился утенок на болоте. *А тут как из воды вынырнет Водяной да как запоет свою песенку! Утенок чуть не оглох, да и Водяного испугался.* Еле вырвался он из болота и к ночи добежал до бедной избушки, в которой жили *разбойники.*

*Как увидели разбойники утенка, обрадовались – ужин сам им в руки пришел. Разожгли они очаг и стали ловить утенка. А тот от страха даже взлетел, хотя до этого летать не умел. Вылетел он в открытое окно, а навстречу ему воздушный корабль. Залетел он на него, да и был таков. Опустился воздушный корабль на озеро.*

Уже прошла зима, наступила весна, все вокруг расцвело. Вырос за это время и гадкий утенок.

Однажды на озере он увидел красавцев лебедей и поплыл им навстречу. Гадкий утенок подумал, что эти прекрасные птицы тоже его заклюют, но они *позвали его на пикник в тростнике. Пикник удался на славу. После этого лебеди пригласили гадкого утенка в свой белоснежный дворец на облаках. Во дворце было много зеркал. Гадкий утенок долго не решался посмотреть в них. Но вот он поднял голову и открыл глаза – перед ним в зеркале отражался прекрасный лебедь.*

*– Ничего себе! – воскликнул бывший гадкий утенок. – Я похож на принца! Что же я столько времени не мог посмотреться в зеркало?! Не надо надеяться на мнение других, надо посмотреть на себя самому.*

## Теремок (авторская)

Стоит в поле теремок.

Бежит мимо мышка-норушка. Увидела теремок, остановилась

и спрашивает:

– Теремок-теремок! Кто в домике живет?

Никто не отзывается.

Вошла мышка в теремок и стала в нем жить.

Прискакала к терему *лошадка* и спрашивает:

– Теремок-теремок! Кто в тереме живет?

– Я, *толстый хомячок!* А ты кто?

– А я *лошадка – шерстка гладка.*

– *Покатай меня,* – говорит *хомячок – толстый бочок. – Если покатаешь, я тебя в теремок пущу жить.*

*Покатала лошадка хомячка, и хомячок пустил ее в теремок.* Стали они жить вдвоем. *Тесно лошадке в теремке. Хорошо еще, что она была пони.*

Бежит мимо зайчик-побегайчик. *Подпрыгнул до самой крыши* и спрашивает:

– Теремок-теремок! Кто в тереме живет?

– Я, мышка-норушка!

– Я, лягушка-квакушка. А ты кто?

– А я зайчик-побегайчик.

– Иди к нам жить!

– *Постой, постой! – закричали хомячок – толстый бочок и лошадка – шерстка гладка. – Какая мышка-норушка? Какая лягушка-квакушка? Мы таких не знаем. Не живут они с нами. Вы к теремку нашему не примазывайтесь. Идите в свой дом.*

– *Не верь им, зайка, – сказали мышка и лягушка, – это мы в теремке живем. А чтобы не ссориться, давайте все вместе в теремке жить.*

*Так и стали они жить впятером.*

Потом к теремку пришла лисичка-сестричка. Ее жители теремка тоже приютили.

После лисички-сестрички прибежал волчок – серый бочок. И его как-то умудрились запихнуть в теремок.

*А теремок-то был не простой. Чем больше в нем жителей становилось, тем больше становился и теремок. Он раздувался, как резиновый. За ночь в нем появлялись новые комнаты, коридоры, веранды. Так что места всем животным хватало.*

Весело живется в теремке. *Еду готовит скатерть-самобранка, пол подметает электрическая метла. Мышка с лягушкой в планшет играют. Лошадка с хомячком скачки устраивают. Лисичка с волчком из глины петушков и курочек лепят.*

Вдруг идет мимо медведь косолапый. *Увидел слон, какое веселье в теремке, захотелось и ему повеселиться.*

*Как затрубил слон:*

– Теремок-теремок! Кто в теремке живет?

– Я, мышка-норушка.
– Я, лягушка-квакушка.
– Я, *лошадка – шерстка гладка.*
– Я, *хомячок – толстый бочок.*
– Я, лисичка-сестричка.
– Я, волчок – серый бочок.
– А ты кто?
– *Вы что, не видите, кто я?*
– *Нет, не видим,* – *ответили дружно животные,* – *мы из окна видим только твои толстые ноги. Они похожи на сваи. Ты что, наш новый дом?*
– *А что, это интересная идея!* – воскликнул слон.
*Он взял хоботом теремок и поставил его к себе на спину. С тех пор все жители теремка путешествовали по всему миру вместе со слоном.*

## Зимовье (авторская)

Надумали бык, баран, свинья, кот да петух жить в лесу.
Хорошо *зимой* в лесу, привольно! Быку и барану травы вволю, кот ловит мышей, петух собирает плоды, червяков клюет, свинья под деревьями корешки да желуди роет. Только и худо было друзьям, ежели *снег* пойдет.
Так лето прошло, наступила *весна,* стало в лесу холодать. Первым опомнился бык. Стал друзей собирать да строить зимовье приглашать. Друзья знали, как зимой бывает холодно, поэтому согласились на предложение быка.
Бык бревна из леса носил, баран щепу драл, свинья глину месила и кирпичи делала для печки, кот мох таскал и стены конопатил.
*Посмотрел петух, как трудятся друзья, не понравилось это ему. Полетел он в деревню, взял там напрокат автомобиль с краном, привез большие, но легкие кирпичи из взбитого бетона и из них быстро выстроил большой дом.*
А бык, баран, свинья и кот выбрали в лесу место посуше, срубили избу, печку сложили, стены проконопатили, крышу покрыли. Наготовили на зиму запасов и дров.
*Они и не видели дом, который построил петух. Вспомнили про него, когда уже зимовье построили. Пошли искать друга. Нашли только дом. А петух в это время лежит в берлоге, лапу сосет да в потолок поплевывает. Поискали-поискали друзья петуха, да так и не нашли.*
Пришло *лето,* затрещали морозы. Друзьям в зимовье тепло. Но вот беда, волки прознали про зимовье. Что делать?

*Решили друзья идти к петуху помощи просить. Наставили они в зимовье капканов для волков, а сами ушли в кирпичный дом петуха. Пришли к дому, но тут только заметили, что у него нет ни дверей, ни окон, ни печки. Как же в нем жить?*

*А в это время волки пришли к зимовью. Вошли они в него, да и попали в капканы. Стали они ругаться и выть от боли. Так с капканами и убежали в лес.*

*Услыхали животные вой волков, поняли, в чем дело. Вернулись они в свое зимовье, а там волков и след простыл. Только петушок сидит на печи да ножки отогревает.*

*Приютили друзья петушка, который замерз в берлоге. Шкуры-то медвежьей у него нет. Так и стали жить друзья на два дома – в одном летом, а в другом зимой.*

## Два жадных медвежонка (авторская)

По ту сторону стеклянных гор, за шелковым лугом, стоял нехоженый, невиданный густой лес. В этом лесу, в самой его чаще, жила старая медведица. У нее было два сына. Когда медвежата выросли, они решили, что пойдут по свету искать счастья.

Распрощались они с матерью, а мать наказала им никогда не расставаться друг с другом, *ссориться и драться.*

*Удивились медвежата наказу матери-медведицы,* но тронулись в путь. Шли они, шли… Припасы у них все кончились. Медвежата проголодались.

– Давай подеремся, – предложил младший брат старшему, – может это поможет нам какую-нибудь еду найти.

– А может, сначала поссоримся? – неуверенно спросил старший брат. – Что-то не хочется сразу драться. Давай, брат, просто порычим друг на друга.

*Порычали медвежата друг на друга, да так голодные и пошли дальше.*

Так они все шли и шли и вдруг нашли большую круглую головку сыра. *Ее накануне охотник обронил. Обнюхали медвежата головку сыра – пахнет приятно. Но раньше сыра братья никогда не ели и не знали, какой он на вкус.*

*– Может, это кто-то голову свою потерял? – сделал предположение младший брат.*

*– Пахнет приятно, даже если это чья-то голова, – отозвался старший брат.*

*– Братик, давай откусим кусочек, – неуверенно предложил он.*

*Медвежата когтями отломили от головки сыра небольшой кусочек и попробовали его. Сыр оказался очень вкусным.*

– Надо нам разделить головку пополам, чтобы никому не обидно было, – предложил один из братьев.

Стали медвежата делить головку сыра пополам, но не сумели это сделать. *Так им хотелось, чтобы другому достался больший кусок. Расстроились братья, что у них ничего не получается. Сели и заплакали. Очень хотелось есть.*

Тут к медвежатам подошла лиса.

– О чем это вы спорите, молодые люди? – спросила она.

Медвежата рассказали ей о своей беде. Лиса предложила им свои услуги по дележке сыра. Медвежата сначала обрадовались, *но потом призадумались. Они же не хотели разделить головку сыра ровно. Каждый из них хотел, чтобы больший кусок достался брату. Однако сами разделить так сыр они не могли. Пришлось отдать головку в руки лисе.*

Лиса взяла сыр и разломила его на две части. Но расколола головку так, что один кусок – это даже на глаз было видно – был больше другого.

*Медвежата запрыгали от радости и закричали:*

*– Как здорово! Ты разделила сыр так, как мы хотели!*

*Лиса очень удивилась. Она покрутила указательным пальцем у своего виска, показывая, что медвежата сошли с ума, и убежала в лес.*

*Старший брат отдал младшему большой кусок и сказал:*

*– Ешь, малыш, чтобы стать большим и сильным. А после того как поедим, можно и подраться, как нам советовала мама.*

## Заюшкина избушка (авторская)

Жили-были лиса да заяц. У лисы избушка была ледяная, а у зайца – лубяная.

Пришла весна, у зайчика *избушка растаяла, а у лисы осталась целехонькой.*

*Негде стало зайчику жить, попросился он к лисе на ночлег. Пустила его лиса, сжалилась, а сама задумала нехорошее. Уж очень ей нравилось лакомиться зайчатиной.*

*Пошел зайчик погулять.* Идет и плачет. Бегут мимо собаки:

– Тяф-тяф-тяф! О чем, зайка, плачешь?

– Как мне не плакать? Была у меня избушка лубяная, а у лисы – ледяная. Пришла весна, избушка у лисы и растаяла. Попросилась ко мне лиса, да меня же и выгнала.

Собаки поверили зайчику и пошли лису выгонять из его дома. Стали они прогонять лису, а. *лиса вышла на крыльцо и говорит:*

*– Собаки, вы что, слепые? Разве вы не видите, что я в ледяном*

*доме живу? Вся уже замерзла. Вон заяц разгуливает под солнышком, а я ему обед готовлю.*

*Пожали плечами собаки и убежали восвояси.*

Опять сидит зайчик и плачет. Идет мимо волк. Жалко стало ему зайчика. Решил и он его защитить от коварной лисы. Побежал к домику лисы и *стал страшно выть.*

*Выбежала лиса из дома и стала ругать волка:*

*– Что вы ко мне все пристали? Что вам от меня надо? Зайца я не выгоняла, дом его не занимала. Единственное что, хотела его съесть, да и этого не сделала.*

*Удивился таким речам волк, поверил лисе, не стал ее из дома выгонять.*

Вот заяц опять сидит и плачет. Идет мимо медведь:

– О чем ты, заинька, плачешь?

– Как же мне, медведушка, не плакать? Была у меня избушка лубяная, а у лисы – ледяная. Пришла весна, избушка у лисы и растаяла. Попросилась ко мне лиса, да меня же и выгнала.

*– Слышал я о твоем горе, – говорит медведь, – волка недавно видел. Вот только я не пойму, как твоя лубяная избушка растаяла? Почему ты у лисы в ледяной живешь? Она же может тебя съесть.*

Понял зайчик, что толку от медведя не будет, отвернулся от него и снова заплакал. А тут как раз петух мимо проходил. Жалко ему стало плачущего зайчика. Решил он ему помочь. Пошел вместе с зайчиком к дому лисы и начал кричать:

Ку-ка-ре-ку!
Иду на ногах,
В красных сапогах,
Несу косу на плечах:
Хочу лису посечи.
Пошла, лиса, с печи!

*А лиса в это время уже с волком и медведем в доме сидела, ждала возвращения зайчика, чтобы всем вместе его съесть. Услыхала петуха, обрадовалась. Теперь щи еще наваристее станут.*

*Вышла лиса на крыльцо и приветливо сказала:*

*– Что это ты, петушок, такой сердитый? Проходи в дом. Гостем будешь. И зайчика с собой захвати, хватит ему уже гулять. Пора обедать.*

*Удивили петуха приветливые речи лисы, поддался он на уговоры, да и вошел в дом. С тех пор никто петушка и не видел.*

*А зайчик следил за всем происходящим из-за кустов. Понял он, что с ним может случиться, и убежал в лес.*

*«Больше я никогда не буду жить с лисой, – подумал он, – лучше я в лесу останусь и норку себе вырою». На друзей надейся, а сам не плошай.*

## Снегурочка (авторская)

Жили-были старик со старухой. Жили ладно, дружно. Всё было хорошо, да одно горе – детей у них не было.

Вот пришло *лето* заснеженное, намело сугробов до пояса. Вышли ребятишки *хороводы на луг водить да в мяч играть.* А старики из окна глядят на зимние игры детей, да про свое горе думают.

– А что, старуха, – говорит старик, – давай мы себе из *песка* дочку сделаем.

– Давай, – говорит старуха.

*Пошли старики на берег реки, нагребли побольше речного песку, смешали его с глиной, да и слепили Снегурочку.* Губки у Снегурочки порозовели, глазки открылись. Закивала девочка головкой, зашевелила ручками и ножками. *Стряхнула с себя остатки воды* и стала живой девочкой.

Стала Снегурочка у стариков жить, их любить, во всем им помогать. *Летом было хорошо, речка протекала рядом. Глины и песка хватало, да и тело надо было периодически смачивать, чтобы не рассохлось и не рассыпалось. Снегурочка часто к реке ходила, смачивала себя водой да свежей глиной обмазывалась.*

*Пришла зима. От мороза Снегурочка стала как камень. Капельки воды в ней превратились в лед. Пошли дети на санках с горы кататься, позвали с собой и Снегурочку.*

Запечалилась она.

– А что с тобой, дочка? – спрашивают старики. – Что ты такая невеселая стала? Или заболела?

– Ничего, батюшка, ничего, матушка, я здорова, – отвечает им Снегурочка.

– Пойди повеселись с подружками! – уговорили старики дочку.

*Пошла Снегурочка с горки кататься, а горка была крутая. Снегурочка упала с саней, да и рассыпалась. Посмотрели подружки, а вместо Снегурочки куча глины с песком.*

*Погоревали, погоревали старики и решили на следующую зиму из снега еще одну Снегурочку слепить.*

## Соломинка, уголек и боб (авторская)

Жила-была старушка старая-престарая. Пошла старушка на

огород, собрала целое блюдо бобов и решила их сварить.

«Вот, – думает, – сварю бобы и пообедаю».

Растопила она печь и, чтобы огонь разгорелся получше, подбросила в топку пучок соломы. А потом стала сыпать в горшок бобы.

Вот тут все и началось. Когда она клала в печь солому, – одна соломинка выпала на пол, а когда стала сыпать бобы, один боб взял и упал.

Упал и лежит рядом с соломинкой. Рядом с ними оказался уголек, который выскочил из раскаленной печи. Боб, соломинка и уголек обрадовались, что остались живы. *Соломинка – что она не сварили, боб – что его не спалили в печи,* уголек – что не стал золой. Они решили отправиться в путешествие.

Долго шли они, пришли к ручейку. Стали думать, как через него перебраться.

*Первым предложил свои услуги боб. Он решил попробовать себя в роли мостика. Перекинулся он через ручеек, а соломинка побежала по нему. Бежит и щекочет бобовый живот. Боб очень боялся щекотки. Сначала он хихикал, потом смеялся, затем стал хохотать так, что от смеха упал в воду. Хорошо еще, что соломинка успела перебежать на другой берег.*

*Лежит боб в ручейке, разбухает. Соломинка кричит угольку:*

*– Надо друга из воды вытаскивать! Залезай скорее в воду. Я сама не могу нырнуть, очень легкая.*

*А уголек в ответ:*

*– Я тебя не слышу. Ты перекинься через ручеек, а я по тебе пройду на твою сторону. Тогда и поговорим.*

Перекинулась соломинка с берега на берег, побежал по ней уголек. Бежит, как по мосту.

Добежал до середины, слышит – плещет внизу вода. Стало ему страшно, остановился он и кричит:

*– Боб, где ты там? Ты утонул или еще жив? Надо тебя спасать или нет?*

*А боб на дне ручейка только пузыри пускает да раздувается.*

Пока боб стоял да кричал, соломинка от него загорелась, распалась на две части и полетела в ручей. Уголек тоже упал в воду.

*Все друзья встретились на дне ручейка. Лежат и друг на друга поглядывают. Тут к ручью подошел крестьянин. Увидел он в ручье боба, вытащил его, приговаривая:*

*– Хороший боб! Уже и разбух. Для каши сгодится.*

«Лучше бы я от смеха лопнул и меня бы зашил портной черной ниткой», – подумал боб.

*Только ушел крестьянин, появился мальчик. Он что-то искал в*

*ручье. Увидел потухший уголек, поднял его со дна и подумал:*

*«О! Это, наверное, каменный уголь. Он пролежал здесь сотни лет. Такая древняя находка! Я возьму уголек к себе в коллекцию. А если что, в печку кину».*

*– Не хочу я снова в печку! – закричал уголек. Но никто его не услышал.*

*Соломинка осталась одна. Она намокла и стала тяжелой. Ей было очень одиноко одной на дне ручья. Она хотела поплакать, но воды и так вокруг было много. Тут к ручью подошла лошадь. Она вволю напилась воды и вдруг увидела соломинку на дне ручья.*

*– Здорово! – проржала лошадь. – Теперь я могу пить воду через соломинку!*

*Она взяла соломинку в рот, зажала между зубами и начала цедить через нее воду.*

*«Оказывается, быть последней не так уж и плохо!'» – подумала соломинка. Но в это время лошадь уже напилась воды и сжевала соломинку.*

С тех пор и появился у всех бобов черный шов посередине.

## Колосок (авторская)

Жили-были два мышонка, Круть и Верть, да петушок Голосистое Горлышко. Мышата только и делали, что пели да плясали, крутились да вертелись. А петушок чуть свет поднимался, сперва всех песней будил, а потом принимался за работу.

Нашел однажды петушок во дворе пшеничный колосок. Обрадовался, позвал к себе мышат.

– Круть, Верть, посмотрите, какой я колосок нашел. Из него можно зерна намолотить, муки намолоть, теста замесить да пирогов испечь. А кто это будет делать?

*– Конечно же, мы! – весело ответили мышата.*

*Взяли они колосок у петушка, но ничего делать не стали, только зерна с колоска обмолотили да на поле их выбросили, чтобы петушок не нашел.*

Целый день они играли в лапту и чехарду, веселились.

Наступил вечер. Петушок пошел посмотреть, как мышата с заданием справились. А мышата песни поют и пляшут.

*– Где же ваши пироги? – спросил петушок.*

*– А у нас нет никаких пирогов, – дружно ответили мышата, – У нас колосок ворона унесла.*

*– Ну что ж, – горестно сказал петушок, – придется голодными спать ложиться.*

*Легли мышата спать голодными, а петушок из печи пироги*

*достал, которые сам испек, да чай сидит с ними попивает. Мышата не знали, что петушок нашел не один, а два пшеничных колоска. Он хотел сделать мышатам сюрприз, но понял, что они бездельничали целый день.* Не за что таких лодырей и лентяев пирогами угощать!

*Прошло какое-то время, и на поле стали появляться странные ростки. Это пшеничные зерна проросли. Когда пшеница заколосилась, петушок был в полном недоумении. Откуда она взялась? Из каждого зернышка вырос колосок со множеством зерен.*

*Мышата тоже заметили пшеничное поле. Они поняли, откуда взялись колоски на поле. Ночью, чтобы их не увидел петушок, они собрали все колоски, обмололи их и отнесли зерно на мельницу.*

*Встал утром петушок, а пшеницы на поле как и не было. Сел петушок и заплакал.*

*Тут подошли к нему мышата. За собой они тянули тележку с большим мешком муки. Удивился петушок. А мышата сказали:*

*– Не плачь, петушок! Мы тебе хотели сюрприз сделать. Теперь все вместе мы можем напечь пирожков на целый год. Больше мы лентяями быть не хотим.*

## Лисичка со скалочкой (авторская)

Шла лисичка по дорожке, нашла скалочку. Подняла и пошла дальше. Пришла в деревню и стучится в избу: «Стук-стук-стук!»

– Кто там?

– Я, лисичка-сестричка! Пустите переночевать!

– У нас и без тебя тесно.

– Да я не потесню вас: сама лягу на лавочку хвостик под лавочку скалочку под печку.

Ее и пустили. А она рано утром свою скалочку в печи сожгла и обвинила во всем хозяев. Стала курочку за скалочку просить.

*Поняли хозяева, что лиса их обмануть хочет, решили ее проучить. Положили ей в котомку вместо курицы камень, да и спровадили из дома.*

Взяла лиса котомку, идет да поет:

Шла лисичка по дорожке,
Нашла скалочку.
За скалочку взяла уточку.

Пришла она в другую деревню и снова попросилась на ночлег. Ее пустили.

*Но по всей округе плохие вести об обманщице-лисе уже разнеслись. Решили хозяева уличить обманщицу. Встала рано утром лиса, чтобы съесть курочку. А утром еще темно в избе. Полезла лиса в котомку, чтобы курочку вытащить. Вытащила и вцепилась зубами.*

*– Ой, ой, ой! – закричала лиса. – Как больно!*

*Тут сразу и свет включился. Хозяева наготове стояли, подсматривали за лисой. Не ожидали они ее крика.*

*– Что это вы мне вместо курочки подкинули? – заорала лиса. – Я все зубы себе сломала! Всего два осталось! как я теперь буду мясо жевать?!*

Не удалось хозяевам уличить лису, пришлось гусочку отдать. *Только и тут хозяева придумали хитрость. Положили они гусочку при лисе в котомку, чтобы она видела. А потом сказали лисе:*

*– Лисонька, ты уж на нас не обижайся. Пойдем мы тебя на дорожку медком угостим.*

*А лиса сладенькое любила. От меда не отказалась, да не догадалась котомку с собой взять. Пока лиса мед слизывала, хозяева ей в котомку вместо гусочки кусок железа положили.*

Взяла лиса гусочку, идет да *шепелявит:*

Шла лисичка по дорожке,
Нашла скалочку.
За скалочку взяла курочку,
За курочку взяла гусочку!

Пришла в третью деревню и стала проситься на ночлег. Ее тоже пустили.

*Полезла рано утром лиса, чтобы съесть гусочку, да последние зубы о железо обломала.*

*Говорит что-то хозяевам, показывает руками, возмущается, а они делают вид, что не понимают. Выпустили они на обманщицу-лису собаку.*

Собака как зарычит! Лиса испугалась, котомку бросила да бежать …

А собака за ней. Больше лиса по деревням не ходила, людей не обманывала.

## Фокусы [4]

# Для детей 4–7 лет

*Задача:* развивать фантазию, наблюдательность, смекалку, желание сделать что-то необычное.

## Как загипнотизировать тросточку

Тросточку надо перевязать примерно посередине тонкой темной нитью, незаметной на фоне одежды фокусника. Концы нити, длина которой не больше метра, крепко привязывают к ногам выше колен. После этих приготовлений фокусник выходит к зрителям; ему, конечно, поневоле придется семенить.

Бормоча любые чудесные заклинания, фокусник усаживается на стул, отпускает тросточку из рук и затем проделывает необходимые пассы волшебной палочкой, чтобы «заколдовать» трость, которой приказано стоять «самой» между коленями.

Можно нахлобучить на нее какую-нибудь шляпу, дать трости имя (назвать, например, Эмилем) и, обратившись к «Эмилю», попросить его «поздороваться» с ребятами. «Эмиль» не послушается. Тогда его рукой заставляют наклониться вперед и вновь встать вертикально. После этого можно поманить его к себе и, «пошептав» ему на ухо, «уговорить» поклониться.

Если натягивать нитку, слегка раздвигая ноги, тросточка слушается фокусника: проделывает требуемые движения.

Важно только одно: чтобы никто не увидел нитку, которую надо скрыть складками одежды. Любые движения «Эмиля» следует сопровождать соответствующими заклинаниями.

## Ветка из бутылки

В обычную бутылку любой формы вставляется гибкая упругая ветка. К ее нижнему концу надо предварительно привязать леску небольшой длины, немногим длиннее самой ветки. К верхнему концу лески привязывают маленькую бусинку. Вставлять ветку можно и прямо на глазах у зрителей – надо только придерживать большим пальцем леску у верхнего конца ветки. Когда ветка войдет в бутылку, леску можно отпустить, так она будет свешиваться наружу через горлышко.

Под волшебное заклинание фокусник медленно проводит руками по стенкам бутылки, от горлышка книзу. При этом надо захватить пальцами бусинку и потянуть леску тоже книзу – ветка начнет «сама» вылезать из бутылки!

Можно поставить этот фокус и по-другому: фокусник уговаривает ветку остаться в бутылке, но она не «слушается», хотя он даже гладит ее.

## Как превратить чернила в воду

В обычный стакан надо вставить вырезанный по его форме цилиндр из темно-фиолетовой или черной непромокаемой бумаги, а затем налить воду. Зрители увидят все только после того, как фокусник снимет со стакана закрывающий его платок.

Показав всем стакан с достаточно большого расстояния, фокусник снова накрывает стакан платком, совершает руками необходимые пассы, бормочет заклинания, прикасается к платку волшебной палочкой… Затем он снова приподнимает платок, но так, чтобы захватить вместе с ним из стакана бумажный цилиндр.

## Монетка изо рта

Надо взять монетку в руку и так крепко вдавливать или втирать ее в затылок, чтобы она «появилась» изо рта…

Секрет фокуса несложен: пока одна рука все еще втирает монетку в затылок, надо, чтобы другая незаметно забрала ее и положила в локтевой сгиб. Эту руку придется держать согнутой, иначе монетка выпадет. А тем временем фокусник принимается покашливать и жаловаться, что в горле у него першит, якобы из-за монетки. Руку, согнутую в локте, надо вести ко рту и притом достаточно резко поддернуть ею, чтобы монетка вылетела из локтевого сгиба или как бы изо рта.

Если все внимание зрителей будет обращено на душераздирающий кашель, который внезапно прекратится, как только монетка выскочит изо рта, скорее всего никто не сможет раскусить секрет фокуса.

## Шарик-проказник

Для этого фокуса надо приготовить шарик на ниточке или леске, которая просунута через отверстие в вершине маленького бумажного конуса, величина которого такова, что рука фокусника его свободно охватывает. Конец нитки закреплен вокруг большого пальца.

Шарик из ладони (из конуса) бросают в шляпу, которую надо держать в одной руке. При этом на какой-то миг шляпу надо отклонить в сторону от зрителей, а большим пальцем резко поддернуть нитку, чтобы шарик оказался в конусе.

После произнесения соответствующих заклинаний зрителям можно показать пустую шляпу – шарик «исчез». Дальше фокусник может пуститься на его поиски и, чтобы повеселить зрителей, пытаться найти его в самых неожиданных местах, а потом «находит» его у себя в руке, в том же конусе (для этого надо ослабить нитку и показать, как шарик выкатывается из руки).

## Как съесть свечку

После долгой, напряженной работы фокусник не может не проголодаться. Тут он хватает со стола стоящую на нем «свечку» и… съедает ее на глазах у всей публики! Правда, дети «помогают» фокуснику: они хором говорят волшебные слова, которым тот их предварительно научил.

Секрет фокуса таков: «свечку» небольшого размера вырезают незадолго до представления из яблока, картофелины, белой редиски или редьки. В качестве фитиля можно использовать плетеную хлопчатобумажную нить, которую предварительно пропускают сквозь тело «свечи» с помощью штопальной иглы, укрепив ее в верхней части капелькой стеарина.

Фокусник с наслаждением съедает «свечу» прямо перед изумленными зрителями сразу после того, как зажег ее. Как только «свеча» попадет в рот, пламя от короткого фитиля мгновенно погаснет от резко выдыхаемого воздуха (можно также дернуть снизу за высовывающийся кончик фитиля, чтобы еще более эффектно затушить пламя).

Фокус желательно выполнять последним, чтобы не держать долго нитку во рту.

## Монетка-путешественница

Монетку кладут под одну тарелку, а вслед за тем с помощью все тех же всемогущественных заклинаний и взмахов волшебной палочкой заставляют ее «перебраться» под вторую тарелку.

Ну это, конечно же, легче легкого, тут и объяснять нечего. «Самое трудное еще у нас впереди», – говорит фокусник, проделывает еще больше манипуляций, приподнимает первую тарелку – и вот она: монетка снова оказалась под первой тарелкой!

Вся сложность фокуса состоит в том, чтобы кто-нибудь случайно не поднял в тот же момент вторую тарелку, тогда обман будет немедленно разоблачен.

## Как пролезть сквозь почтовую открытку

Фокусник утверждает, что любой человек, будь то ребенок или взрослый, способен пролезть сквозь обыкновенную почтовую открытку. Этому заявлению, конечно, не верит, никто из присутствующих на представлении.

Тогда фокусник берет открытку, складывает ее один раз пополам вдоль длинной стороны, а затем ножницами делает поперечные надрезы через равные промежутки навстречу друг другу, не дорезая до конца: один надрез со стороны сгиба, другой – с противоположной стороны и т. д. При этом он вместе со зрителями беспрестанно повторяет свои заклинания.

После того как сделаны все поперечные надрезы, остается последний – продольный разрез по сгибу. Он не затрагивает по одной крайней полоске с каждой стороны (чтобы получилась замкнутая цепь).

Теперь осталось лишь развернуть открытку в длинную цепочку, сквозь которую легко пролезет любой, даже самый толстый зритель.

## Печенье под шляпой

Надо взять три печенья и накрыть их «волшебной шляпой». Через некоторое время шляпу приподнимают – печенье на месте. Фокусник просит кого-нибудь из зрителей съесть все три печенья – он все равно заставит их оказаться под шляпой. Снова шляпа кладется на стол, вокруг нее совершаются манипуляции волшебной палочкой, а потом фокусник, взяв ее со стола… надевает на голову тому, кто только что съел три печенья. Теперь самое время спросить публику: разве печенья не под шляпой?

## Яйцо на макушке

Для проведения этого фокуса понадобятся два куриных яйца. Одно из них надо сварить вкрутую. В остром конце второго проделывается небольшое отверстие – по размеру самых маленьких дробинок. Внутрь яйца затем закладывают достаточное их количество. Отверстие теперь надо заделать гипсом или белой шпаклевкой, пластилином, жвачкой. Дробинки сначала будут плавать внутри яйца, а потом опустятся вниз, к остроконечной части яйца, так что центр тяжести соответственно станет гораздо ниже обычного. Благодаря этому яйцо сможет стоять «на макушке» – особенно если его подержать в таком положении 2–3 минуты, пока совершаются пассы.

Оформить сам фокус можно так: фокусник просит зрителей кудахтать как можно громче, чтобы появилось яйцо. Взмах

волшебной палочкой – и вот оно, в руке у маэстро (яйцо вареное). Но как ни пробует фокусник поставить его вертикально, «на попа», это не получается, оно неизменно валится набок. Вдруг фокусник понял: яйцо ведь не заколдовано! Куда же подевалась волшебная палочка? Пока идут поиски, можно быстро и незаметно для зрителей вынуть из кармана яйцо с дробинками и заменить им вареное.

Теперь, после того как волшебная палочка найдена и сделала все от нее зависящее, яйцо «послушалось» фокусника и встало на макушку.

## Как вырастить дерево

До начала представления надо свернуть рулон из куска зеленой креповой или гофрированной бумаги длиной до полуметра и шириной около 15 см. Диаметр отверстия должен быть такой, чтобы внутрь рулона свободно заходил большой палец. По внешнему краю рулон надо проклеить.

«Из этого ствола я выращу деревце», – утверждает фокусник. Дети помогают ему: пока ножницами в рулоне фокусник делает несколько продольных надрезов сверху вниз (не длиннее 7 см), зрители не перестают повторять волшебные заклинания. Когда все надрезы сделаны, получившиеся полоски отгибают наружу карандашом и указательным пальцем, введенным в отверстие трубочки, подцепляют изнутри бумажные слои, осторожно вытягивая их вверх.

Скоро на глазах у всех вырастает целое «деревце» – его можно подарить кому-нибудь из зрителей, кто особенно старался помогать фокуснику.

Можно продлить удовольствие от этого фокуса, сделав так, что деревце «не хочет» расти, если ребята говорят волшебные слова слишком громко или слишком тихо.

Можно исполнять фокус и таким образом: двое-трое ловких помощников фокусника получают точно такие же, как у самого маэстро, цилиндрики, и дальше они должны повторить все его движения. При вытягивании деревца им можно поначалу помогать. До чего же велика радость ребят, если их деревце выросло выше, чем у самого фокусника, – наверное, думают ребята, все дело в том, что он без конца оговаривался, когда произносил требуемые заклинания, а они не допустили ни единой ошибочки!

## Вечная газета

Надо взять два экземпляра газеты за одно и то же число и склеить так, чтобы площадь приклеивания была не более чем 3 × 3 см, а две одинаковые страницы (лучше всего первые) были соответственно наружу. Внутреннюю, обращенную к фокуснику, газету надо предварительно сложить примерно до размера ладони, а наружную согнуть полосками, чтобы она легко рвалась по сгибам.

Подготовившись таким образом, фокусник выходит к зрителям, при этом он может на ходу читать газету, но только так, чтобы сложенная и приклеенная газета-дубликат не была никому видна.

Фокусник читает вслух якобы опубликованные в газете шутки, веселый прогноз погоды, сообщения о происшествиях, случившихся с кем-либо из присутствующих, и прочие невероятные вещи. Но одна из заметок вдруг вызывает у фокусника такую злость, что он «выходит из себя» и рвет развернутую газету на несколько кусков. Он может также скомкать их на столе, плотно прижимая руками к сложенной газете-дубликату, даже уминает их. Благодаря этому обрывки не разлетаются, а хорошо спрессованным комком закроют целую газету-дубликат.

Через некоторое время фокусник «приходит в себя», начинает бурно жалеть, что поторопился разорвать газету, забыв прочитать в ней что-то важное. Тогда, призвав на помощь волшебные заклинания, он прямо на глазах изумленных зрителей «воскрешает» газету, которая оказывается в целости и сохранности. После этого он разворачивает ее, находит нужное место и зачитывает вслух то, что его интересовало.

## Бесследно исчезнувшая монетка

В старой монетке надо просверлить дырочку. Через нее пропускают леску длиной около 20 см и крепко завязывают узелок. К другому концу лески привязывают резинку длиной 10 см. Английской булавкой прикрепляют конец резинки к подкладке рукава, на уровне подмышки.

Леска в руке не видна, поэтому монетку можно показывать публике с обеих сторон. При этом надо прикрывать большим и указательным пальцем просверленное отверстие.

Затем фокусник приглашает кого-то из зрителей выйти к нему, чтобы помочь сделать этот фокус. Помощник должен повернуть руку ладонью вверх и протянуть ее фокуснику. Тот сильно прижимает монетку к его ладони и говорит, что по команде он должен будет зажать монетку в руке. Команда может

быть такой: «Монетка-монетка, исчезни – раз… два… три!» Эти слова зрители могут произносить хором. На счет «три» надо ослабить давление на монетку и, резко отведя плечо назад, тут же показать свою руку – в ней ничего нет.

Помощник, который после счета «три» сжал пальцы, теперь раскрывает их – монетки нет и у него.

## Платок-несушка

Надо взять черный платок размером 35 × 35 см, прикрепить к нему в середине одной из сторон черную нитку. Другой конец нитки надо привязать к ушку, которое с помощью винта или шурупа соединено с деревянным или пластмассовым яйцом. Понадобится также шляпа или цилиндр. До начала представления надо положить яйцо в шляпу и накрыть его платком.

Сначала фокусник приподнимает над шляпой платок и показывает его детям с обеих сторон. Нитка и яйцо не видны – они в шляпе. Снова накрывают шляпу платком. Фокусник тут же еще раз поднимает платок, но так, чтобы яйцо висело на нитке позади платка, невидимое зрителям. Теперь надо сложить платок: левой рукой берут верхние концы платка, а зрителям надо показать, что в шляпе «тоже» ничего нет.

Попросив зрителей произносить волшебные заклинания, фокусник вытряхивает яйцо из платка в шляпу. Сделать это можно двумя способами.

Первый заключается в том, чтобы просто поднять правую руку, и яйцо скользнет в цилиндр.

Второй более эффективен. Надо опустить те концы платка, что были верхними, – яйцо скатывается в шляпу. Дальше надо развести в стороны концы, бывшие нижними, и, взявшись за один из верхних концов, показать, что в платке действительно сейчас ничего нет. Снова его складывают, как описано выше, и под всеобщее кудахтанье из платка в шляпу падает «еще одно» яйцо.

Платок может «снести» яйцо еще несколько раз, пока веселье в зале не достигнет апофеоза. Можно положить платок с яйцом в сторону и с невероятными предосторожностями поднять шляпу, «наполненную» яйцами. Фокусник хочет «показать» их детям. Но, подойдя к сидящим впереди, он неожиданно спотыкается и… переворачивает шляпу отверстием вниз. Из нее ничего не выпадает. Если фокусник, заметив удивление на лицах зрителей, скажет что-нибудь вроде: «Ну, мы же с вами не настоящие курицы!», этот фокус завершится долго не стихающим смехом.

## Волшебная бумажка

Надо взять лист обычной белой писчей бумаги и нарисовать на нем что-нибудь (или написать) пером, которое не царапает бумагу, смоченном в луковом соке. После того как рисунок или надпись высохнет, их можно сделать видимыми с помощью тепла.

Благодаря такому свойству белой «волшебной» бумаги можно с помощью заклинаний «наколдовать» ответы на вопросы, которые мы ей задаем.

Сделать это можно так: показать всем белый листок, положить его на сильный источник тепла и затем, задав нужный вопрос, колдовать до тех пор, пока рисунок не выступит на бумаге. Тут уж все могут своими глазами убедиться, что он и в самом деле есть.

## Чародей и его ученик

Фокусник представляет собравшимся своего ученика, которого он выбрал себе в помощники. Но ведь его надо сначала обучить волшебству, а значит, он должен во всем подражать учителю. Фокусник берет в руки тарелку, а своему ученику дает другую, которую перед представлением немного закоптили снизу над пламенем свечи.

Фокусник чертит в воздухе «волшебные знаки» – помощник повторяет его движения. Дальше он приказывает помощнику закрыть глаза и слушать команды: провести указательным пальцем по нижней части тарелки, сделать на своем лице различные линии. Помощник, слыша команды, повторяет все за фокусником. При этом он рисует неощутимо для себя «бороду», «толстые брови» и другие черные линии на лице. Все это время можно произносить заклинание, например, такое: «Луна, взойди на небосвод, яви всем брови, нос и рот!»

## Заколдованный свисток

Фокусник достает из кармана свисток, дает кому-нибудь посвистеть в него, потом свистит сам, чтобы проверить, все ли в порядке. Ученик фокусника с помощью резинового колечка прикрепляет свисток к его волшебной палочке. Затем после продолжительного «ворожения» свисток начинает свистеть сам.

Все дело в том, что в рукаве у фокусника спрятан второй свисток, к которому при помощи резиновой трубки подсоединена обыкновенная клизма. Она должна быть закреплена подмышкой. Свист раздается всякий раз, когда фокусник незаметно для

зрителей сдавливает клизму предплечьем.

Особое удовольствие дети получат, если начать «разговаривать» со свистком, задавать ему вопросы, например, такие: «Сегодня на ужин будет творог?» Свисток молчит. «Может быть, пудинг?» Свисток дает заливистую трель. Вопросы могут задавать и сами дети.

## Прекрасный нюх

Посреди веранды ставят три или четыре стула. Фокусник выходит за пределы веранды, а его помощник просит кого-нибудь из ребят выйти и сесть на один из стульев.

Когда фокусник возвращается на веранду, все стулья уже пусты. Ничего, заявляет он, у него такой нюх, что он сразу же почувствует, на каком из стульев только что кто-то сидел. (Фокусник, разумеется, предварительно договаривается обо всем со своим помощником.) Вот он обнюхал первый стул. Ничего. Второй… При этом он всякий раз становится так, чтобы видеть своего помощника. Только фокусник подойдет к нужному стулу, как помощник может незаметно для окружающих подать какой-нибудь знак. Благодаря этому знаку фокусник после соответствующего обнюхивания стула может уверенно сказать – здесь! Дальше с веранды изгоняется ученик: он же должен показать, чему научился. Фокусник подсказывает ему точно так же, как условлено.

## Отгадывание монетки

На стол надо положить несколько довольно крупных монет. Фокусник обещает, что благодаря своим волшебным способностям распознает, какая из монет побывала в руках у зрителей. Правда, для этого надо, чтобы зритель держал монетку очень крепко и все это время думал только о ней, тогда фокус получится.

Фокусник выходит за дверь. Его помощник дает монету кому-то из зрителей, и тот крепко-накрепко стискивает ее в руке. Минуты две спустя фокусник возвращается и, быстро пощупав все монеты, указывает на ту, что действительно побывала в руках.

Секрет фокуса прост: монета стала теплее остальных, поэтому ее найти не составляет труда. (Следите за тем, чтобы остальные монеты не нагрелись от солнца.)

## Невидимое мыло

До представления фокусник должен натереть мылом свои увлажненные руки. Натирать мылом надо до тех пор, пока руки не высохнут, и мыло станет незаметным. Теперь будет достаточно нескольких капель воды, чтобы мыло вспенилось.

Помощник приносит ведро и кувшин с водой. Затем трогает руки фокусника волшебной палочкой и льет ему на руки несколько капель воды, мыло вспенивается. Теперь остается убрать все принадлежности для мытья и дать фокуснику полотенце.

## Отгадывание чисел

Фокусник заявляет, что может узнать, какое число не более пяти назовут зрители в время его отсутствия. Он выходит за дверь. Дети придумывают число, после чего помощник зовет своего учителя назад. Тот некоторое время пытается «нащупать» ответ: ощупывает дверь, лицо своего помощника, волшебную палочку. Вдруг он уверенно называет правильное число.

Секрет, конечно, очень прост: фокусник предварительно договаривается со своим помощником о знаке, и, когда он возвращается и трогает щеки помощника, то незаметно делает нужное число жевательных движений.

## Заколдованный стакан

Фокуснику приносят стакан, наполненный до краев водой, и еще увлажненную почтовую открытку или любой кусочек картона, вырезанный в форме квадрата или круга.

Помощник произносит заклинание, а фокусник тем временем прижимает влажную открытку к краям стакана настолько плотно, чтобы между бумагой и водой не оказалось воздуха. Затем, все еще плотно прижимая открытку к стакану, надо быстро перевернуть стакан. Теперь можно спокойно убрать руку – бумага крепко прилипла к краям стакана, и из него не вытекает ни капли воды. Стакан можно дать также кому-то из зрителей, чтобы он передал его – по-прежнему бумажкой вниз – остальным.

Фокус требует предварительной тренировки.

## Послушные спички

В тарелку с водой надо бросить несколько спичек без серных головок. Затем фокусник опускает в воду кончик соломинки и приказывает: «Спички-спички, ну-ка плывите прочь от меня!» Спички и в самом деле тут же удаляются от соломинки. Еще раз

опущен в воду конец соломинки, но теперь фокусник зовет спички: «Спички-спички, плывите, пожалуйста, сюда!» – и спички тут же подплывают к соломинке.

Объяснение такому загадочному поведению спичек, конечно, есть: один из концов соломинки надо наполнить небольшим количеством мыла. Если после этого опустить его в воду, то спички уплывут прочь от соломинки. Если теперь незаметно перевернуть соломинку (другой ее конец заполнен медом), спички подплывут к ней, поскольку мед – вещество поверхностно-неактивное, а мыло – поверхностно-активное.

## Рыбка с масляным мотором

Надо взять большой таз и налить туда воды. Потом промаслить бумагу и вырезать из нее силуэт рыбки с прорезью в спине.

Рыбку можно положить на воду, она держится на поверхности, но плавать сама собой не хочет. Произносится какое-нибудь волшебное заклинание типа: «Рыбка-рыбка, хватит спать, поплыви скорей опять», и одновременно надо незаметно капнуть капельку обычного растительного масла в круглую часть прорези. Рыбка тут же всплывет: пытаясь растечься по поверхности воды, масло заставит рыбку двигаться.

Точно такой же фокус можно проделать с палочкой или карандашом, если выскоблить в задней части углубление и накапать туда масла.

## Шутки с монеткой

Надо прижать себе ко лбу монетку, слегка запрокинуть голову и оставить ее там. Потом можно несколько раз подряд поморщить лоб, чтобы монетка упала. После такой простой операции фокусник должен выразить сомнение в том, что детям удастся точно так же сбросить монетку со лба. «Что вы, это же так легко!» – скажут дети. Тогда надо кому-нибудь из зрителей крепко прижать монетку ко лбу, а потом, убирая руки, незаметно прихватить ее с собой. У ребенка еще останется чувство давления, и в полной уверенности, что она у него на лбу, он будет морщить лоб, чтобы сбросить несуществующую монетку. Потом попробует рукой – монеты и след простыл.

*Копейка на лбу.* Для этой игры потребуется стакан с водой и копейка. Обмакнув монетку в воду, ее прикладывают ко лбу. Теперь того, у кого монетка прилипла ко лбу, можно спросить что-нибудь каверзное, например: «Скажи, сколько раз ты мыл

сегодня уши?» Теперь надо начать считать вслух: «Раз, два, три» и т. д. Энергично морща лоб, играющий пытается сбросить монету в стакан. Ответом на вопрос будет то число, при котором монетка наконец отлепится ото лба.

*Копейка в коробке.* Надо взять пустой спичечный коробок и к его нижней стороне прилепить маленький кусочек воска или пластилина. Затем, выдвинув наполовину коробочку из оболочки, надо засунуть на ее край десятикопеечную монету. Она, разумеется, не должна быть видна снаружи и вываливаться оттуда, даже если коробок потрясти. Подготовленный таким образом коробок надо показать окружающим, выдвигая коробочку наполовину и показывая, что в нем ничего нет.

Надо взять еще один гривенник и закрутить его волчком на столе, как только монета упадет, ее надо быстро накрыть спичечным коробком. На него следует хорошенько надавить, чтобы монетка «прилипла» к дну коробка.

Произнеся «Абракадабра!», надо поднять коробок повыше, чтобы все увидели, что монетка исчезла! (Зрители не должны видеть монету.) Теперь остается еще раз открыть коробок и показать зрителям, что монета, пропавшая со стола, «проникла» внутрь.

Если удастся ловко и незаметно удалить воск с нижней части оболочки, коробок можно даже дать детям в руки.

Фокус требует тренировок.

## Спичка в салфетке

До выступления в кромку матерчатой салфетки надо всунуть спичку. В развернутую салфетку, прямо на глазах у всех зрителей, надо положить спичку, дать детям потрогать, на месте ли она после того, как салфетка неплотно сложена.

Дальше ткань салфетки сдвигается таким образом, чтобы в руках осталась зашитая в кромку спичка (при складывании салфетки кромка должна остаться внутри нее). Можно пригласить одного из зрителей нащупать эту спичку и сломать ее – этот звук хорошо будет всем слышен. Кроме того, остальные могут проверить наощупь, что спичка сломана.

Теперь надо как следует «поколдовать», чтобы спичка снова стала целой, – развернуть салфетку, и результат оказывается налицо: из нее выпадает целая, несломанная спичка.

## Разрезанная веревка

Надо сложить веревку, после чего помощник фокусника

разрезает ее.

Концы, бывшие в правой руке, можно отпустить, а два конца, выглядывающие из пальцев левой руки, надо попросить помощника связать.

Нижняя петля находится между большим и указательным пальцами и никому не видна.

Теперь веревку, которая якобы разрезана посредине и завязана узлом, надо вытянуть и узелок взять в рот. Дети должны все это время «колдовать» вместе с помощником фокусника. Потянув за любой из двух концов вбок, удастся вытащить веревку изо рта, причем совершенно целую: узел на ней исчез – ведь никто не знает, что кончик веревки с узелком остался во рту, откуда его позже можно незаметно удалить.

## Загадочное освобождение

Многометровую ленту или веревку надо сложить посередине и просунуть сквозь петлю на пиджаке. Через получившееся ушко надо пропустить оба конца ленты. Кажется, что образовавшийся узел нельзя распустить иначе, как пропустив концы обратно сквозь ушко.

Фокусник просит кого-то из зрителей подержать концы ленты (или веревки). Он утверждает, что сможет освободиться от такого узла, хотя он крепко стянул петлю пиджака. Для этого ему надо лишь выйти туда, где нет зрителей, забрав с собой большую часть ленты. Теперь надо ослабить узел и настолько выбрать петлю, чтобы удалось пролезть сквозь нее самому. (Петлю при этом надо провести снизу, со спины, через голову, а там уже и вынуть ленту из ушка.) Освободившись таким образом от ленты, фокусник возвращается к детям, где ассистент из публики все еще держит концы ленты.

Если лента или веревка почему-либо не имеет достаточной длины и через нее не удастся пролезть самому фокуснику, придется снять с себя пиджак и протащить его сквозь ушко.

Возможен и другой, шутливый, вариант подобного же фокуса. Один конец ленты или веревки пропускают сквозь петлю в пиджаке, и оба ее конца дают в руки кому-нибудь из зрителей. Фокусник обещает зрителям, что освободится от ленты, не разрезая ее и не порвав петли на пиджаке. После столь многообещающего вступления зрители будут ждать какого-то особенного фокуса. Но фокусник просто-напросто снимает с себя пиджак.

## Как освободить ножницы

Этот фокус довольно хорошо известен, однако на малышей производит всегда сильное впечатление. Сложенную вдвойне бечевку надо продеть сквозь ушко ножниц, а оба свободных конца просунуть сквозь образовавшуюся петлю и затянуть узелок. Кроме того, свободные концы нужно еще пропустить сквозь второе ушко ножниц, а затем привязать к ножке стола или к дверной ручке. Сможет ли кто-нибудь из зрителей освободить ножницы, не повреждая бечевку?

Надо ухватиться за петлю и тянуть за нее до тех пор, пока ее можно будет просунуть через второе ушко настолько, чтобы ножницы пролезли через эту петлю, тогда они освободятся от бечевки.

## Странная нитка

Концы нитки или тонкой веревки надо связать, сложить нитку вдвое, а петельки на образовавшихся концах вложить одна в другую, чтобы они держали друг друга.

Очень важно, чтобы шарик подходящего диаметра, колечко или бусинка плотно сидели на том месте, где получился нахлест. Тогда его никто не заметит, а все решат, что шарик держится на двойной нитке. Фокусник или его помощник могут резко потянуть за нитку, когда проделаны «волшебные» пассы, зрители в полном недоумении: шарик оказался сам по себе, и нитка не порвана!

## Маленький кукольный театр [5]

# Для детей 3–7 лет

## Медвежата Бим и Бом

Маленькая сценка для кукол, надеваемых на пальцы. Для малышей ее могут разыгрывать старшие дети.

БИМ. Меня зовут Бим.

БОМ. А меня – Бом.

БИМ и БОМ *(вместе).* Мы оба – медвежата!

БИМ. Я умею здорово ворчать: р-р-р, брум-брум-брум!

БОМ. А я научился петь: бу-бу-бу, бу-бу-бу, бу, бу!

БИМ. Зато я умею храпеть: хр-р-р, хр-р-р!

БОМ. А я чихаю лучше всех на свете: ап-ап-ап-чхи-и-и!

БИМ. Ох, Бом, до чего же ты меня напугал!

БОМ. Ладно, Бим, не сердись, давай лучше поиграем в прятки.

БИМ и БОМ *(вместе).* Ура! Вот здорово!

БИМ. Бом, ты ищешь меня?

БОМ. Ищу. А ты где?

БИМ. Да вот же, здесь.

*Бим прячется снова, сценку можно повторить.*

БОМ *(грустно).* Выходи лучше, а то я тебя никак не найду.

БИМ. Эх ты, Бом, какой же ты глупый!

БОМ. Бим, пошли лучше знаешь куда?

БИМ. Нет, не знаю, только давай лучше пойдем к пчелиному улью.

БОМ. А я тебе именно это и предлагаю. Там ведь ме-е-ед!

БИМ и БОМ *(вместе).* Ну, повеселимся!

## Поэт и попугай

Эту сценку разыгрывают два человека. Один играет роль Поэта, другой прячется позади стула или стола, покрытого скатертью: в руках у второго исполнителя кукла попугай.

Поэт прогуливается перед детьми, у него чудесное творческое настроение, он собирается сочинить веселую детскую книжку. Но попугай без конца мешает ему: он ухитряется первым зарифмовать строчку, причем выкрикивает ее поспешно – видно, главное для него – быть первым, а результат его вовсе не интересует.

ПОЭТ *(нараспев).* Однажды утром муха…
ПОПУГАЙ. …к осе влетела в ухо!
ПОЭТ *(пытается начать еще раз).* Однажды утром куры…
ПОПУГАЙ. …свалились с гарнитура!
ПОЭТ *(морщится).* Однажды вечером коза…
ПОПУГАЙ. …собаке плюнула в глаза!
ПОЭТ *(с отчаянием в голосе).* Однажды днем две мышки…
ПОПУГАЙ. …читали кошкам книжки!
ПОЭТ *(с раздражением в голосе).* Коровы, утки, квочки…
ПОПУГАЙ. …всех рвали на кусочки!

Поэт пытается договориться с попугаем по-хорошему, предлагает ему особые «бессмысленные стихи». Попугай продолжает в том же духе, что и прежде, но как только он замечает, что его усилия испортить поэту настроение ни к чему не приводят, он, недовольно крича хриплым голосом, улетает прочь. Тогда Поэт просит детей помочь ему находить рифмы – неважно, какие они получатся, «умные» или «глупые».

## Кто лучше всех поет?

Воспитатель предлагает устроить маленькую оперу, а заодно определить, кто из детей умеет петь и играть одновременно. Лучшим судьей назначается кукла: игрушечная лягушка с огромным раскрывающимся ртом. Ею может управлять воспитатель или ребенок, который ранее потренировался в управлении куклой.

Как и полагается в опере, надо петь все то, что люди в нормальной жизни говорят. И текст при этом вовсе не обязательно должен быть рифмованным. Даже лучше суметь сыграть текст, выделить голосом смысловые оттенки, а лягушка поможет проиллюстрировать все то, что поет претендент на лучшего певца!

К примеру, все может происходить примерно так (текст разбивается на пронумерованные строфы, и ниже указывается, какие движения может выполнять лягушка):

Вечером заходит солнышко, (1)
Замолкают птицы всюду. (2)
Но зато от пруда за околицей (3)
Пение доносится: (4)
Сам солист в зеленом фраке (5)
Вылез к нам на бережок. (6)

Вот сейчас он запоет лучше всех на свете: (7)
«Квак-ква-ква, ква-ква-ква, ква-ква-ква», (8)
И всем помашет лапой. (9)
Вдруг, откуда ни возьмись,
Прилетела муха. (10–11)
Наш солист погладил брюхо, (12)
Горестно вздохнул (13)
И, раскрыв пошире глотку, (14)
Бедняжку проглотил. (15)
Да только – о ужас! – не понравилась (16)
Ему такая муха, и он выплюнул ее! (17)

Первые четыре строчки рука с надетой на нее куклой лягушкой не двигается.

(5) – на импровизированной сцене показывается лягушка.

(6) – вылезает на берег, оглаживает свой фрак.

(7) – кланяется зрителям, откашливается.

(8) – поет, разевая рот и захлопывая его.

(9) – машет ребятам лапой.

(10–11) – лягушка вертит головой вслед за летающей мухой.

(12) – поглаживает брюшко.

(13) – вздыхает.

(14) – разевает пасть шире, чем при пении.

(15) – глотает муху.

(16) – изображает отвращение.

(17) – плюет и попадает прямо в левую щеку тому, кто водит куклу.

Возможны любые другие варианты этой незамысловатой сценки: муха все же понравилась, муха оказалась осой, лягушка охрипла и не будет больше петь и т. п.

## Клоун Бим-Бум-Бам

Перед детьми появляется клоун в широких пестрых одеждах с большими карманами. Он преувеличенно вежливо раскланивается с присутствующими, прикладывая руку к своей шляпе. Раздается чей-то писк. В полном недоумении клоун снова прикасается к своей шляпе – пищит! Он хлопает по шляпе изо всех сил – раздается невероятный писк, клоун в ужасе падает. Поднявшись, клоун снимает шляпу с головы, и из-под нее вываливается небольшая пищащая кукла. Ну вот, кто-то, как всегда, подшутил над ним. Клоун успокоился, надев шляпу на голову, начинает раскланиваться, касается шляпы рукой – раздается писк! Что такое? В самом деле пищит! Тут ему в голову

приходит мысль проверить шляпу. Клоун надевает ее кому-то из зрителей, дотрагивается до нее – пищит! Все понятно – такая уж досталась шляпа, делать нечего.

Тогда клоун решает показать детям музыкальный номер и предлагает разучить прощальную песню: «Бим-Бум-Бам, пора всем по домам, малышам пора в кровать, надо глазки закрывать, Бим-Бум-Бам, пора всем по домам!»

Пока дети разучивают песню, где-то в комнате раздается плач младенца. На него никто не обращает внимания: клоун как раз учит детей звонить в колокольчик и аккомпанировать этой песенке на металлофоне.

Вдруг в кармане у клоуна раздается звонок телефона. Он вытаскивает трубку и говорит «алло». Звонят из полиции, просят помочь одной молодой матери – во время прогулки она потеряла детскую коляску вместе с ребенком. В наступившей тишине снова слышится плач младенца. Клоун обещает начальнику полиции, что поможет горю, пусть только мама скорее идет сюда.

Трубка снова кладется в карман. Все начинают прислушиваться, откуда слышится плач. Клоун обходит участок или комнату, но когда оказывается рядом с собственным чемоданом, оттуда вдруг раздается громкий, отчаянный плач. Клоун не верит своим глазам: у него в чемодане действительно лежит младенец! Что делать? Как нужно держать младенца? Как его успокоить? Клоун спрашивает детей, у кого в доме есть младшие братья и сестры, кто может посоветовать ему что-нибудь.

Вот кто-то из зрителей предлагает дать малышу бутылочку. Клоун отыскивает подходящую бутылочку, сует ее в рот малышу. Крик не умолкает. Что такое? Может, малышу надо поменять пеленки? Да нет, сухие… Ах, вот в чем дело: просто маленький устал, его надо взять на руки и, тихо покачивая, спеть ему колыбельную. Дети поют колыбельную и аккомпанируют на всех имеющихся детских инструментах, только тихо.

Раздается стук в дверь. Это мама малыша. Она довольна, что малыш нашелся, что он спокойно спит: ведь о нем позаботились ребята вместе с Бим-Бум-Бамом.

## Клоун Беппо и новый рояль

Этот номер можно разделить на несколько эпизодов. Беппо – клоун-марионетка, которого должна водить поначалу воспитательница, а потом постепенно научатся водить и ребята старшей группы.

1. Беппо лежит на столе между роялем (или металлофоном) и

стулом. Кукловод берет в руки крестовину, уговаривая Беппо проснуться: пора выучить новый номер. Тот подпрыгивает и приветствует детей. Кукловод ведет его к краю стола. Беппо не может рассчитать, где ему остановиться, и падает на пол… Что ж, надо учиться ходить. Еще раз… И снова он падает! Тогда кукловод просит ребят вовремя крикнуть Беппо: «Стоп!» На этот раз он остается на столе и с поклоном благодарит ребят.

2. Беппо учится играть на рояле. Кукловод подводит Беппо к роялю. Он долго устраивается на стуле, открывает крышку рояля. Кто-нибудь может показать Беппо, как надо играть на рояле: одним пальцем подобрать любую известную детям мелодию. Клоун привстает со стула, внимательно разглядывает ноты, стоящие на пюпитре, и начинает бренчать по клавишам… ногами.

3. Беппо показывает детям, что он умеет на самом деле прекрасно делать: акробатические упражнения. Вот, например, наклон вперед. Что, это каждый может? Ну а у каждого ли получится наклон назад? Дети аплодируют.

А теперь Беппо будет держать равновесие, стоя на спинке стула или же на веревке, привязанной между двумя стульями. Беппо становится в позицию и вдруг теряет равновесие: сделав всего два шага вперед, оступается, садится на спинку верхом. Он огорчен, уныло свесил голову на грудь. Надо еще раз попробовать! Клоун с трудом встает, удерживает равновесие, но понемногу, делая шаг за шагом, все же достигает цели. За это его награждают: кукловод садится на стул, вытягивает ноги вперед, и Беппо соскальзывает со стула на колени, с коленей на ботинок…

4. И все-таки Беппо надо научить играть на рояле! Клоун не хочет: бросается животом на стул, дергает руками и ногами. С трудом его удается уговорить сесть на стул, положить руки на клавиши. Но что за чудо – Беппо вдруг начинает играть, причем не хуже лауреата международных конкурсов! Только странное дело: рояль звучит и когда Беппо перебирает пальцами по крышке рояля или просто по столу… Но тут Беппо устал, он даже ложится головой на стол. Может, музыка ему только мешает, пора ее выключить: ведь это был магнитофон.

Надо объяснить детям, что научиться играть на рояле или другом музыкальном инструменте не так-то просто.

## Бременские музыканты

*(игровое импровизационное представление по мотивам сказки братьев Гримм)*

Это представление по хорошо известному детям сюжету надо устроить без всякой предварительной репетиции. Воспитатель

исполняет роль повествователя и одновременно направляет игру детей – помогает им, но никоим образом не сдерживает инициативу.

Подготовить заранее надо лишь наиболее характерные атрибуты действующих лиц: всем животным надо дать шапки с ушками, которые могли бы опускаться и подниматься; петуху на шапку понадобится красный гребень. Главарь разбойников надевает на голову старую, драную шляпу, а его «супруга» может надеть ожерелье из мелких пуговиц. Разбойника по имени Деревянный Глаз украсит черная наглазная повязка, другой – Кривая Борода – может прицепить себе нос из папье-маше, под которым находится клок волос, изображающих бороду.

Распределить роли нужно еще в процессе изготовления костюмов. Остальные ребята укрепляют на старом одеяле, которое будет изображать крышу разбойничьей хаты, вырезанные из бумаги полоски – окна. Кроме того, для разбойников надо приготовить котомки. Для зверей кладут любые музыкальные инструменты, какие только можно найти в детском саду: ведь на них звери будут аккомпанировать собственному пению.

Но главное – никто из ребят не должен остаться в стороне от дела. Подготовка представления должна быть проведена быстро, и все могут получить от этого удовольствие.

## *Первая сцена*

РАССКАЗЧИК. Жил-был однажды скупой мельник, и был у него в хозяйстве скромный прилежный ослик. Год за годом неутомимо таскал сероухий помощник мешки с зерном на мельницу, да стар стал, подошли к концу его силы. А неблагодарный мельник схватил плетку и прогнал несчастного ослика прочь. *(Обращаясь к зрителям.)* Слышите его жалобное…?

*(Вводят исполнителя в шапке с висячими ослиными ушами и вталкивают его в круг.)*

ОСЕЛ. И-и-иа-а-а! И-и-и-а-а! *(Обежав круг, он останавливается посередине или же присаживается на стул.)*

РАССКАЗЧИК. А неподалеку от мельницы жил крестьянин. Он любил охотиться, но собака его тоже уже ни на что не годилась от старости, с каждым днем слабела все больше и больше. Надоело крестьянину кормить собаку, вот он и прогнал ее камнями со двора. Слышите ее жалобное…?

*(Исполнитель в шапке с висячими собачьими ушами вбегает в круг.)*

СОБАКА. Ой-ой, гав-гав! *(Спотыкается, пытается прижаться к ослику, думая найти у него защиту.)*

РАССКАЗЧИК. Жила тут же и одна крестьянка, которая не любила свою кошку за то, что та все больше старалась на печку забраться да полежать, а не мышей ловить. Вот и решила крестьянка утопить свою кошку, но та вовремя прознала об этом и убежала от хозяйки. Слышите ее грустное…?

*(Исполнитель с прижатыми к голове кошачьими ушами прокрадывается в круг.)*

КОШКА. Мя-а-ау! Мя-а-ау! *(Обойдя круг, она тоже присоединяется к собаке и ослику.)*

РАССКАЗЧИК. А на выезде из деревни был еще один дом, в нем жила жестокосердная женщина. Услышала она, что петух хорошую погоду предвещает, и решила тут же, что позовет гостей. Но чем их угостить, как не супом из петуха! Прослышал об этом петушок и как припустится со двора прочь… Вон он, слышите, кричит…?

*(Исполнитель с обвислым петушиным гребнем на голове вбегает, хлопая крыльями, в круг.)*

ПЕТУХ. Кукареку! Кукареку! *(Гордо выпятив грудь, обходит круг и ищет защиты у животных, собравшихся группой.)*

## *Вторая сцена*

*Звери разглядывают друг друга.*

ОСЕЛ. И Приветствую вас, дорогие друзья!

СОБАКА, КОШКА и ПЕТУХ *(вместе)*. Гав-гав! Мяу-мяу! Ку-ка-ре-ку!

ОСЕЛ. Друзья, стоит ли так уж грустить? *(С трудом поднимается с земли.)* Мы ведь немало потрудились на своем веку, теперь пора нам и отдохнуть на старости лет, повеселиться.

СОБАКА. У меня в животе пусто – гав-гав! – какое уж тут веселье! *(Воет.)*

КОШКА *(поглаживает живот)*. Ой, пусто-пусто, мяу-мяу!

ПЕТУХ *(хлопает крыльями)*. Ку-ка-ре-ку – и у меня пустовато!

ОСЕЛ *(громко, приказным тоном)*. А ну, что уши повесили? Уши – торчком! *(Все слушаются его.)* Разве у нас у всех плохие голоса? Давайте вместе петь, играть – получится наверняка на славу!

ПЕТУХ. Кукареку, что ж, музыкантов у нас в стране уважают. А вдруг мы прославимся и про нас напишут во всех газетах?

КОШКА. Мяу-мяу! Я могу спеть такую ночную серенаду, что кому угодно понравится.

СОБАКА. А я – р-р-р! гав-гав – могу со всех сил ударить в барабан – трах-тарарах!

ОСЕЛ. Чего же еще надо! За мной – пошли в Бремен.

РАССКАЗЧИК. Отправились животные в долгий путь. Шли они, шли, но за один день до Бремена, конечно, не доберешься. К вечеру зашли они в густой лес, да заблудились в сумерках и уже совсем ночью набрели на жилище разбойников.

## *Третья сцена*

*Разбойники крадутся со всех сторон на сцену. У каждого в мешке добыча. Когда они собираются в центре, остальные ребята натягивают над ними одеяло, словно крышу, которая, если отпустить края, доходит почти до земли. Поначалу изнутри слышно чавканье, некоторое время спустя – храп. Животные, услышав храп, устало бредут к жилищу разбойников, заглядывают в окна.*

СОБАКА *(втягивая носом воздух)*. Ух ты! Мой нос и во тьме все слышит: заснули разбойники за ужином…

КОШКА. Дело ясное… ужин! У меня слюнки текут при одном только слове «ужин». Вот бы их прогнать!

ПЕТУХ. Прогнать-то прогнать, да только как?

ОСЕЛ. Давайте порепетируем нашу с вами ночную серенаду…

*Животные устраивают пирамиду: осел внизу, на него становится собака, на собаку – кошка, а на нее взлетает петух! Исполнители могут просто встать плотно к домику разбойников и по сигналу осла устроить шумовой концерт. Все зрители должны помочь животным, поэтому желательно, чтобы у зрителей было достаточно ударных или музыкальных инструментов.*

*Разбойники разбегаются во все стороны с воплями ужаса. Когда все успокоилось, животные расстилают одеяло на полу и устраиваются вокруг мешков с добычей. Они поглощают остатки еды, начинают зевать.*

СОБАКА. Гав-гав! Вот и в животе уже не так пусто!

ОСЕЛ. Иа-а-а! А не остаться ли нам здесь?

ПЕТУХ. Кукареку! Уж не объелся ли я?

КОШКА. Мяу-мяу! Молодец наш ослик, что б мы без него делали?

*Животные ложатся поближе друг к другу, накрываются одеялом и засыпают.*

РАССКАЗЧИК. А разбойники спросонья так перепугались, что все бежали и бежали, пока не очутились в соседнем лесу – вот до чего они боялись привидений. Животные же устроились в их хате и стали там жить-поживать, друг дружке помогать.

# Список использованной и рекомендуемой литературы


1. *Алябьева Е.А.* Воспитание культуры поведения у детей 5–7 лет. М., 2009.

2. *Алябьева Е.А.* Грамматика для дошколят. Дидактические материалы по развитию речи детей 5–7 лет. М., 2013.

3. *Алябьева Е.А.* Дни этики в детском саду. Планирование, игры, сказки, стихи. М., 2011.

4. *Алябьева Е.А.* Занятия по психогимнастике с дошкольниками. М., 2010.

5. *Алябьева Е.А.* Игры для детей 4–7 лет: развитие речи и воображения. М., 2009.

6. *Алябьева Е.А.* Игры для детей 5–8 лет: развитие логического мышления и речи. М., 2010.

7. *Алябьева Е.А.* Итоговые дни по лексическим темам. Кн. 1–3. М., 2011.

8. *Алябьева Е.А.* Как научить ребенка запоминать стихи. М., 2010.

9. *Алябьева Е.А.* Как организовать работу с детьми летом. Ч. 1 и 2. М., 2012.

10. *Алябьева Е.А.* Логоритмические упражнения без музыкального сопровождения. М., 2010.

11. *Алябьева Е.А.* Нескучная гимнастика. Стихотворные комплексы тематической утренней гимнастики для детей 5–6 лет. М., 2013.

12. *Алябьева Е.А.* От слова к диалогу. Дидактические материалы по развитию речи детей 5–7 лет. М., 2012.

13. *Алябьева Е.А.* Природа. Сказки и игры для детей. М., 2012.

14. *Алябьева Е.А.* Развитие глагольного словаря. М., 2011.

15. *Алябьева Е.А.* Сказки о предметах и их свойствах. М., 2013.

16. *Алябьева Е.А.* Стихотворные упражнения для развития речи детей 4–7 лет. М., 2011.

17. *Алябьева Е.А.* Тематические дни и недели в детском саду. М., 2012.

18. *Алябьева Е.А.* Учим русский язык. Дидактические материалы по развитию речи детей 5–7 лет. М., 2013.

19. *Алябьева Е.А.* Читаем детям 3–7 лет. М., 2011.

20. *Булатов М.А.* Тридцать три пирога. Игры, считалки, скороговорки, докучные сказки, загадки народов Советского Союза. М., 1973.

21. *Геллер Е.М.* Наш друг – игра. Минск, 1979.

22. *Гиппиус С.* Гимнастика чувств. Тренинг творческой психотехники. Л., 1967.

23. Затейник (периодическое издание) / Сост. Е.И. Орлова, В.А. Таборко, Л.В. Якушина. Вып. 1 – 28. М., 1968–1982, 1988.

*24. Клюева Н.В., Касаткина Ю.В.* Учим детей общению. Характер, коммуникабельность. Ярославль, 1996.

25. *Кряжева Н.Л.* Развитие эмоционального мира детей. Ярославль, 1996.

26. *Минский Е.М.* Игры и развлечения в группе продленного дня. М., 1983.

27. *Титов С.В.* Добро пожаловать, игра! М., 2004.

28. *Труднее В.П.* Считай, смекай, отгадывай. М., 1980.

29. Удовольствие – в игре: Сборник / Сост. И. Борде-Кляйн, М. Арндт, В. Зингер. М., 1983.

30. Фокусы и шутки. Метод. рекомендации. М., 1970.

31. *Эйнон Д.* Творческая игра. От рождения до десяти лет. М., 1995.

32. Энциклопедия досуга. М., 1999.

**notes**

# Примечания

## 1

Ноты см. в источнике.

## 2

Ноты см. в источнике.

# 3

Муз. Б. Савельева, сл. М. Розовского. Ноты см. в источнике.

# 4

Источник [29].

# 5

Источник [29]. Небольшие по объему и смешные по содержанию кукольные спектакли для малышей ставят взрослые или старшие дети, в старших группах спектакли ставят сами дети.